付録①25大ソフトDVD ②公式カタログ特別版／メタルギアなど緊速6連発

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2002 AUG 8月号 定価590Yen

緊急速報
メタルギアソリッド2 サブスタンス
マーヴルVS.カプコン2
グランドヒート／WWE RAW
WTA Tour Tennis Pro Evolution

NINJA GAIDEN
DEAD OR ALIVE Xtream Beach Volleyball
プリンクス・ザ・タイムスイーパー
パンツァードラグーン オルタ
真・女神転生 NINE
鉄騎／叢-MURAKUMO-

クレイジータクシー3

クレイジータクシー3 体験版100名様プレゼント

攻略
HALO
マッドダッシュレーシング
ファントムクラッシュ
RalliSport Challenge
ピストロ・きゅーぴっと
トライアングル・アゲイン
プチコプター

segaGT2002／Brave Knight
マキシマムチェイス／サウザントランド
THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言
フライトアカデミー／エクスチェイサー
ワールドビリヤードトーナメントブレイクナイン ほか

日本でどうなるオンラインXboxLive!
日本上陸前にお届け海外大量スクープ
Xbox開発を支えるミドルウェアを直撃

お値段据え置きでお届け!!
超豪華2大付録
①DVD 最新25タイトルムービー集
②BOOK Xbox公式カタログ特別版


XBOX
鮮烈なる嵐のごとく。
戦場を駆ける武者、
付き従う足軽の群れ、
そびえる巨大城郭…。
かつてない迫力と臨場感、
これが新時代の『信長』の姿。
戦国SLGの王道、今度の初陣はXbox。
●シリーズ初! フル3D、リアルタイム! 劇的な変貌を遂げた合戦シーン!!
・鎧武者，騎馬，旗さしもの，さらには戦場の地形や巨大城郭まで3Dで表現。臨場感あふれる大迫力の合戦を演出
・広大な戦場マップには合戦に加わる全勢力が登場し，リアルタイムに戦況が変化。緊迫感に満ちた合戦が楽しめる
・戦場では様々な陣立てを選べ，武将の特技との組合わせにより，突撃や鉄砲三段などの強力な攻撃が可能に
●一揆を引き起こす「寺社」，諜報活動に長けた「忍者衆」，土着勢力の「国人衆」など，乱世において特異な影響力を発揮した7つの諸勢力が登場
●登場武将はシリーズ最多の1,400人以上。激しく移り変わる戦国の世を10本のシナリオで描く
攻略本『信長の野望 嵐世記 コンプリートガイド 上・下』●各1,400円／4月上旬発売
コーエーの『信長の野望』ラインナップ
ゲームボーイアドバンス版 信長の野望 ●6,800円／好評発売中 攻略本『信長の野望 アドバンスガイドブック』1,100円
携帯電話コンテンツ 信長の野望 ●月額・各 300円／好評配信中 EZweb new ／H"LINK new ／i-mode ／J-SKY
※各コンテンツの利用には別途通信料がかかります。


ついにできたを。
KOEI
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
嵐世記
絶賛発売中
●9,800円
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000(TVゲーム)・TEL.045-561-1100(PCゲーム)
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・中古販売・営業使用は、許可しておりません。
NO RESALE
株式会社コーエー
www.koei.co.jp

クリエイター志望者、必見＆必聴！

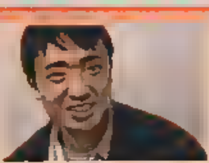
7/27（土） 東京校 ゲームクリエイター学科 アニメーション学科 オープンセミナー開催！

『サクラ大戦4』チーフディレクター＆ディレクターが語る

“ゲームクリエイターに必要な条件”

『サクラ大戦』シリーズを制作した（株）オーバーワークスのメインスタッフが今回のゲストだ！

株式会社オーバーワークス企画課課長
『サクラ大戦4』チーフディレクター 西野 陽 氏



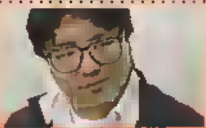
『サクラ大戦2』からディレクターを担当。現在は、シリーズ全体を統括するチーフディレクターとして、全プロジェクトの開発現場を指揮している。

株式会社オーバーワークス企画課 ディレクター
『サクラ大戦4』ディレクター 寺田 貴治 氏



『サクラ大戦2』からシリーズに参加し、戦闘パートを担当。「3」では3Dでのリアルタイム操作を実現したバトルシステム“ARMS”を考案・開発した。

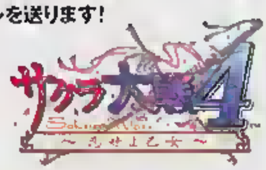
株式会社オーバーワークス 企画課 ディレクター
『サクラ大戦4』ディレクター 後藤 功士 氏



『サクラ大戦2』からシリーズに参加し、アドベンチャーパートとゲームメッセージを担当、最新作の「4」では、作品全体のディレクションも行なった。

今回のオープンセミナーでは…

学院の卒業生たちも制作に参加している大ロングラン・ヒット作品の『サクラ大戦』シリーズ。彼らの上司であり、ゲーム業界の大先輩でもあるトップクリエイターの方々が、クリエイターを目指しているキミ達に熱いエールを送ります！



『サクラ大戦4～恋せよ乙女～』
©OVERWORKS/SEGA,2002 ©RED 2002

夏のイベント、続々開催!!

全てのイベントは ●受付12:30～ ●開催13:00～16:00（予定） ●参加無料 です。（一部のイベントに変則開催がありますので、詳細はお問合せ下さい）

体験説明会
学院の全てがわかる一日！相談や質問も大歓迎です！！

東京校	7/13（土）・26（金）・27（土）
大阪校	7/7（日）・20（土）・28（日）

授業のこと、就職・デビューのこと、学費のこと……何でも相談して下さい！

チャレンジキャンパス
憧れのあの仕事にチャレンジ！ この日、キミは「1日クリエイター」になる！

大阪校 7/29（月）

「C言語でプログラム体験」「デッサン講座」「声優適性オーディション」「プロの先生と一緒に原稿描き」etc.…
キミの夢を実現するための第一歩にして下さい！

地区説明会
アナタの街で、学院のこと、ご説明します！

広島	岡山	金沢	高松	札幌	仙台	名古屋	福岡
7/6（土）	7/13（土）	7/14（日）	7/14（日）	7/28（日）	7/28（日）	8/4（日）	8/4（日）

このほかにも、「声優適性オーディション」「マンガ家になるための夏期講座」などなど、夏のイベント盛りだくさん！
詳しくは、下記フリーダイヤルまたは学院HPまで、お気軽にお問合せ下さい！

もちろん、学校見学&個別相談も大歓迎！ お問い合わせは お気軽に！

いろんな「ヒト」がいて、いろんな「スキ」があって、いろんな「ユメ」がかなうんだ！

2003年度生 入学案内 無料進呈中

アミューズメントメディア総合学院

東京校／大阪校 全日制／2年

- 学校がゲーム制作の現場になる！ → ゲームクリエイター学科
- 自分だけのキャラクターを動かそう！ → アニメーション学科
- 在学中からプロの声優と競演しよう！ → 声優タレント学科
- 独自の選択授業で個性と技術を磨こう！ → コミック学科
- 実績断然！プロ作家デビューの登竜門！ → ノベルス学科

人それぞれ、夢もそれぞれ。キミの夢をここで叶えよう！

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーダイヤルまで！
東京校 0120-41-4600 大阪校 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら！
http://www.amgakuin.co.jp/
全ての携帯電話、PHSからもアクセスOK!

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名（職業）・学年、電話番号、志望校（東京・大阪）、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ（FAX 03-3406-5070／24時間受付）。

東京校 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX 03-3406-5070　大阪校 〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでも直接お申し込みできます。（一切無料） LAWSON

ファミ通Xbox8月号特別付録

Xbox Line-up Movies 2002 Summer

収録時間 **49分**

Xboxの期待作、話題作 25タイトルの最新映像収録!

そのゲームがどんな内容であるかを知るには、映像を見るのがイチバン。これから発売される期待作、話題作の最新映像がふんだんに盛り込まれたこのDVDを見て、気になるタイトルをチェックしよう！

DVDビデオ視聴上の注意事項

●このDVDビデオでゲームをプレイすることはできません。

●このDVDビデオは日本国内向けです。海外製のDVDプレーヤーでは再生できません。

●このDVDビデオにはコピーガード信号が入っています。また、一般家庭での私的視聴に用途を限っています。このDVDビデオの内容を著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル（有償・無償を問わず）することは法律によって一切禁じられております。

●DVDビデオの入った紙袋はていねいに開封してください。

●はさみやカッターなどでこの紙袋を開封する際には、DVDビデオが傷つくほか、思わぬケガを招くことにつながることがあるので、十分ご注意ください。

●不測の事故により、DVDビデオが破損もしくは湾曲している場合は、絶対に再生しないでください。Xbox本体や再生プレーヤーなどの故障の原因となります。

※本DVDビデオをご覧いただく際は、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近づきすぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。



DVDビデオ取り扱い上のご注意

●ディスクは指紋、汚れ、キズなどをつけないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは、柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外に向かって軽くふき取ってください。

●ディスクの表面には、絵や字を書いたりシールなどを貼りつけないでください。使用後は、必ず再生プレーヤーから取り出し、ディスクケースのようなものに納めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。

●ディスクに強い圧力などを加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤などで修復されたディスクを再生すると、Xbox本体やプレーヤーの故障の原因となります。発火等の危険性をともないますので、絶対に使用しないでください。なお、静電気防止剤やスプレー等の使用は、ひび割れの原因となる場合があります。

DEMO用DVD

非売品

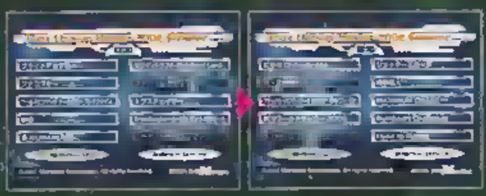
FOR JAPAN ONLY

DVD VIDEO 2

DVDビデオ（DVD-VIDEO）は、映像と音声を高密度に記録したディスクです。DVDビデオ（DVD-VIDEO）対応のプレーヤーで再生してください。

DVD操作方法

DVDをプレーヤーにセットするとメニュー画面が表示されます。方向キーでカーソルを動かし、見たいゲームを選択後、再生ボタンを押すと映像が再生（※）されます（DVDプレーヤーを操作する際の各部名称は機器によって異なります。詳しくはお使いのDVDプレーヤーの操作説明書をご覧ください）。



←「前ページへ」と「次ページへ」を選択すると画面が切り替わり、ほかのゲームタイトルを選択できます（全3画面を用意）。

※3分間何も操作を行わなければ、映像が順番に自動的に再生されます

DVDが再生できないときは？

DVDのパッケージには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因でDVDを使用できない場合は、お手数ですが、弊社カスタマーサポート部までお電話、もしくはメールにてご連絡ください。
※電話番号、メールアドレスのお間違えには、くれぐれもご注意ください。

付録DVD破損時の連絡先

■メールでのお問合せは
support@ml.enterbrain.co.jp

■電話でのお問合せは
03・5433・7868

※祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から午後5時まで受付中（これ以外の時間帯はつながらないのでご注意ください）。

Xbox Line-up Movies 2002 Summer収録コンテンツ

ここに掲載した25本のゲームが DVDに収録されているXboxタイトルだ。収録タイトルの中には、誌面記事で扱っているものもある。記事と映像両方を見て、より深くそのゲームをチェックしてはいかがかな？



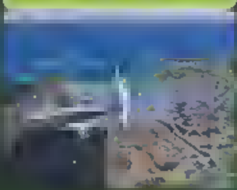
中期待作、話題作がズラリ揃ったメニュー画面どれから見る？

Xboxで再生するにはDVDキットが必要！

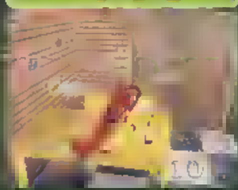
XboxでDVDを再生したい人は、別売りの"DVD再生キット"を購入しよう。再生キットはDVD用リモコンとコントローラーポートに装着するレシーバーから成る周辺機器。これさえあれば、XboxでDVDライフを満喫できるのだ！
（発売元：マイクロソフト／3800円（税別）で発売中）



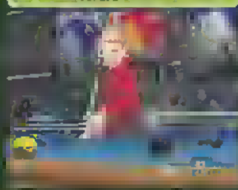
フライトアカデミー
発売元：アクアシステム



ブチコプター
発売元：アクアシステム



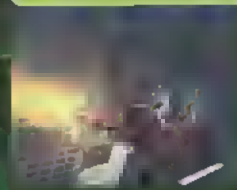
ワールドビリヤード トーナメント ブレイクナイン
発売元：アスク



鉄騎
発売元：カプコン



叢-MURAKUMO-
発売元：フロム・ソフトウェア



サウザンドランド -Thousand Land-
発売元：フロム・ソフトウェア



ファントムクラッシュ
発売元：元気



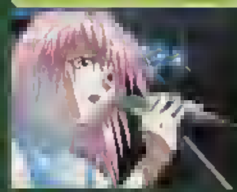
エクステエイサー
発売元：アイディアファクトリー



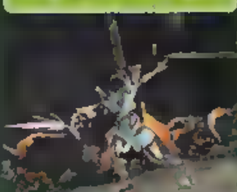
BraveKnight ~リーヴェラント英雄伝~
発売元：パンサーソフトウェア



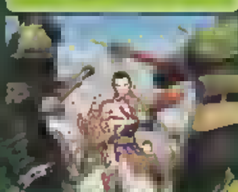
トライアングル・アゲイン
発売元：キキ



紅の海 Crimson Sea
発売元：コーエー



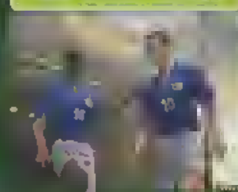
真・三國無双2
発売元：コーエー



クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー(仮)
発売元：コナミ



実況ワールドサッカー2002
発売元：コナミ



ブリンクス・ザ・タイムスイーパー™
発売元：マイクロソフト



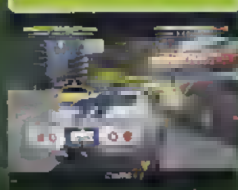
ジョッキーズロード
発売元：マイクロソフト



格闘超人™
発売元：マイクロソフト



MAXIMUM CHASE™
発売元：マイクロソフト



RalliSport Challenge
発売元：マイクロソフト



Dead to Rights
発売元：ナムコ



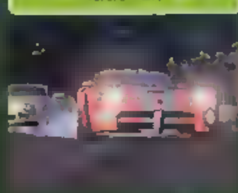
クレイジータクシー3 ハイローラー
発売元：セガ



パンツァードラグーン オルタ™
発売元：セガ



segaGT2002
発売元：セガ



THE HOUSE OF THE DEAD 3
発売元：セガ



ピストロ・せ～ぴっと
発売元：サクセス





COVER
「CRAZY TAXI 3 High Roller」
Original Game ©SEGA ©Hitmaker/SAGA,2002
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 8月号

CONTENTS

緊急速報

X SPECIAL

特別企画

攻略X

OTHERS

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850(営業局)

GAME INDEX

SPECIAL
オンライン戦略に新タイトルの発表……
充実のXbox Conference 2002 Summerを検証する

ついにXboxのオンライン戦略が明らかになった——。去る6月11日、東京都内にて"Xbox Conference 2002 Summer"が開催された。プレスや流通、メーカーなどの業界関係者を対象にしたこのカンファレンスでは、Xboxのオンラインサービス Xbox Liveの概要や新規タイトルの発表などが行われた。

気になるサービスの内容は、Xbox Liveスターターキット（Xbox ボイスコミュニケータ、12ヵ月の利用権利など）を6800円（税別）にて販売するというもの。さらに、日本だけの特典として、『ファンタシースターオンライン』（仮題）が同梱されることが発表された。しかも、Xbox Live対応ソフトとして、39社47タイトルの存在も明らかにされたのだ（Xbox Liveの詳細に関しては、P14からの記事を参照のこと）。

5月にロサンゼルスで開催されたE3の日本向け発表会の趣きが強い今回のカンファレンスでは、E3でお披露目された『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』や『NINJA GAIDEN』などの期待作が日本初お目見え。また、隠し玉として『スパイクアウト エクストリーム』（仮題）が発表された。「ようやくXboxならではのソフトが出始めました。年内で80タイトルを発売します」とのマイクロソフト、大浦博久常務の言葉に期待は高まるばかりだ。

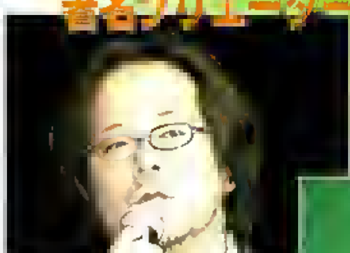


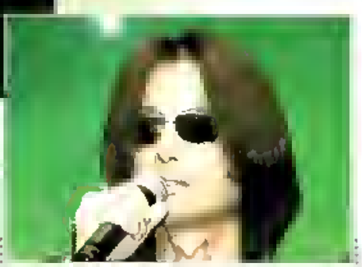
⬆Xbox躍進のカギを握るオンライン戦略。ブロードバンドに加入してさえいれば、敷居の低いサービスだけに、一気にブレイクする可能性も。大いに期待が集まるところだ。

著名クリエーターもゲスト出演


➡カプコン三上真司氏は『ディノクライシス3』の映像を引っさげて登場。宇宙（宇宙船）を舞台にした新しい展開に、会場もしばし呆然とした。


⬅ソニックチームの中裕司氏は『ファンタシースターオンライン』にてマイクロソフト、小出氏とボイスチャットを披露。軽快なトークで会場を大いに沸かせた。


➡E3でもひときわ高い注目を集めていたテクモ板垣伴信氏。『DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL』には日米のファンの熱い視線が釘付けに！


⬅Xboxの皆勤賞、スマイルビットの川越隆幸氏は、（ワールドカップ開催中で？）わざわざ忙しいなかを、このカンファレンスのために駆けつけた。

新たに4社がXboxに参入表明！

今回のカンファレンスでは、新たな4社のXboxへの参入が明かされた。いずれもオンライン対応のソフトを開発しているそうなので、期待の高まるところ。参入にあたってのコメントを寄せてもらった。

バンプレスト

「当社ではHDDの標準装備、ネットワークへの標準対応といったXboxの持つ可能性に興味を持っていました。それらをうまく活用したいと思います。各タイトルの内容等はお知らせできる段階になり次第、発表させていただきますのでよろしくお願いいたします」（ネットワークサービス事業部/鈴木）

シムス

「Xboxでは、オンライン釣りゲーム『TOP ANGLER 2』（仮題）を予定しています。本作ではXboxだからこそ可能になった、ホンモノらしい水の再現にこだわりをもって制作をしています。完成まで、いましばらくお待ちください」（牧野）

サミー

「現状、どのタイトルをXboxユーザーの方にお届けすべきか、鋭意検討中です。ご期待ください」
（広報/古川）

ヤマサエイタテインメント

「Xboxでは、初めからオンラインを想定したハードスペック、そしてマイクロソフトさんが培ってきたネットワークに関するノウハウに期待しています。『山佐Digiクロス』（仮題）では、オンライン上の相手とパチスロを使った対戦ができたり……っと、いまの段階ではこれ以上お答えできません。もちろん、スタンドアローンでも十分に楽しめるソフトを目指します！」（営業・広報/亀山）

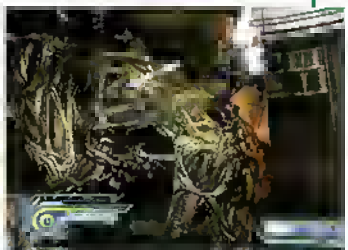
カンファレンスで発表された気になるタイトルをピックアップ！

カンファレンスでのいちばんの話題はなんといってもXbox Liveだったが、当日は新タイトルの発表や、期待作の続報など、ソフトに関する情報もたくさん紹介された。そこで、ここでは気になるXboxタイトルの現状と今後について、取り上げてみることにしよう。

ディノクライシス3（カプコン）

今回映像が初公開された『ディノクライシス3』。この最新作では舞台を宇宙移民船に変えて、未知なる恐竜たちとの激しい戦闘が描かれることになる。主人公は特殊部隊に所属しており、移動はバーニヤ（ジェットエンジン）で行う。そのため、スピード感あふれる戦闘が可能になるようだ。さらに、ステージである宇宙船がゲームの進行に応じて、その姿を何段階にも変化させるのも特徴だ。





←↑三上氏のコメントによると、年内の発売は難しそうな雰囲気だったが……。はやく遊びたいところだ。

デッド トゥ ライツ（ナムコ）

香港のフィルムノワールへの思いを胸に、北米スタッフの手によって開発された、ガンアクション。無実の罪を着せられ刑事・ジャックは警察犬と悪の組織に立ち向かうが……というストーリー。警察犬を操作したり、多彩な武器を駆使できるのも魅力のひとつだ。



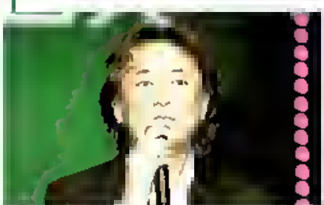




↑→シナリオはハリウッドのライターを起用。映画よりも楽しいストーリーを満喫できる!?

スパイクアウト エクストリーム（セガ）

'98年に業務用が登場するや、最大4人が参加しての協力プレイが熱烈な支持を集めた『スパイクアウト』。この名作が、『スパイクアウト エクストリーム』（仮題）としてXbox向けに登場！　開発元であるアミューズメントヴィジョン名越稔洋氏は、"完全移植"もしくはそれ以上のゲームシステムが完成しない限りは開発しない」と公言していただけに、万を持しての発表に期待も高まるばかり。



↑祝！　アミューズメントヴィジョンXbox参入!!　Xboxには力強い援軍だ。



↑画面は業務用のもの。Xboxでの発売決定に歓喜したセガファンは多い。

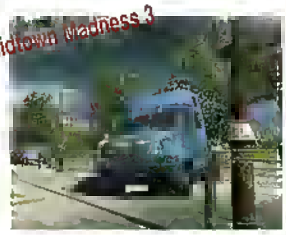
マイクロソフトのファーストパーティタイトル

忘れちゃいけないマイクロソフトファーストパーティタイトル。下に挙げた3タイトル以外にも、『オンラインRPG』（仮題）、『オンラインフィッシングゲーム』（仮題）を発表。さらに『HALO』など、すでに発売済みタイトルのオンライン化も検討中とか。

MechAssault



Midtown Madness 3



Whacked!



↑→アメリカでも前評判の高いオンライン対応タイトルの移植がはやくも決定した!!

Xbox Try More! キャンペーン実施!!

本体の値下げ＆オンラインサービスの発表と、ますます勢いにのるXbox。そんなXboxをさらに盛り上げるキャンペーンが7月1日（月）～8月31日（土）まで実施されることになった。その名も"Xbox Try More！キャンペーン"。これは、キャンペーン期間中にXbox本体を購入すると、先着50000名に『叢-MURAKUMO-』のムービー集と『CRAZY TAXI 3 High Roller』の体験版がもらえちゃうというもの。さらに、期間中Xboxソフト2タイトルを購入すると、抽選で300名にドルビーヘッドホン搭載5.1chサラウンドヘッドホンがプレゼントされるのだ。せっかくのこのビッグチャンス、逃す手はないよね!!

●店頭で配布している応募はがきを入手するか、http://Xbox.jp/にアクセスして応募はがきを印刷。
●Xboxソフトのパッケージ開封口についているホログラムシール2枚をはがきに貼る。
●住所、氏名など必要事項を記入して投函のこと。
問合せ先　x-cmpgn@microsoft.com

抽選で300名にプレゼント!



Interview

マイクロソフト大浦常務に直撃！ Xbox、そしてXbox Liveの今後はどうなる？



大浦 博久氏
マイクロソフト 常務取締役

Xbox Conference 2002 Summerにより、ついに明らかになったXboxのオンライン戦略。そこで編集部では、カンファレンスの発表を受けてマイクロソフト・大浦常務を直撃！ 気になるXboxの今後について、洗いざらい聞いてみたぞ。

Q.ズバリ、Xbox Liveはいつから始まるんですか？

ファンにとってもっとも気になるサービスの開始時期。単刀直入にこの質問をぶつけたところ、「もう、絶対に年内ですね。秋という目標を立てさせてもらっているので、できるだけそれに近づけたいと思っています。どこまでが秋かという問題もありますけど（笑）」との力強いお答えが！ これは待つしかないね。

Q.Xbox Liveのβテストはいつごろから始まるの？

ワールドワイドに10万人規模でのβテストを行うというXbox Liveだが、具体的にはいつごろから始められるのだろうか……。「私の誕生日は9月4日なのですが、それまでには始まっていると思いますよ（笑）」と、大浦氏には冗談めかして即答を避けられてしまったが、少なくとも夏休み中にはβテストが開始されそうだ。βテストの登録はhttp://Xbox.jpにて行われるとのことなので、気になる方はまめにチェックしたほうがいいだろう。ちなみにβテストには『PSO』が使用されるとのことだ。



↑Xboxを牽引したソフト『HALO』。セールス面では北米に遠くおよばないが、日本での貢献も図りしれない。オンライン化が待望されるソフトの1本でもある。

Q.Xbox Liveに同梱されるソフトはどんなタイトルなの？

「北米では2、3タイトルの同梱ソフトを予定しているのですが、日本ではそれプラス『ファンタシースターオンライン（PSO）』ということになります。タイトルの詳細に関しては、まだお話できる段階ではないのですが、Xboxではまだ発売されていないタイトルになります」とのこと。ちなみに一部報道で発表された『リボルト』は開発者用のテストに使用されるソフトで、商品には同梱されないとのこと。同作のファンにはちょっと残念!!

Q.ホントに6800円で1年間遊べるの？

「Xbox Liveのスターターキットは6800円（税別）なのですが、最初の1年間はおおむねどのソフトも、無料でオンラインサービスを受けられるようになっています。もちろん、2年目以降は基本料金という形で課金させていただくことになります。ただし、『PSO』に関しては、別途課金という形になると思います。その金額がいくらぐらいになるかは、現在調整中です」とのこと。つまり、家庭にブロードバンドの通信環境がありさえすれば、スターターキットを購入することで、1年間はほぼ自由にゲームが楽しめるわけだ。

Q.マイクロソフトタイトルの海外からの移植作について……

今回のカンファレンスでは、マイクロソフトの海外からの移植作としてXbox Live対応の『MechAssault』、『Midtown Madness 3』、『Whacked！』の3タイトルが発表されたのだが、この3タイトルはどのような経緯で日本版の発売が決定されたのだろうか？

「今回E3へ行ってみて考えを改めたのは、"洋ゲー＝日本では絶対に受けない"という思いこみですね。たとえば『HALO』を見ればよくわかるのですが、元来は海外でしか受けないと言われていたファーストパーソンシューティングも、おもしろければ、日本でも十分評価される可能性があるということです。E3の会場でもいろいろ見たのですが、かなりのタイトルが日本でも評価されるだけのクオリティーを持っているように思うんです。そういったソフトを私たちがどんどん持ってきて、Xboxのプラットフォームの上で、日本のユーザーの方に紹介する必要があるんだなあ、ということは痛切に感じています。『MechAssault』などはその端緒ですね。これからはいいタイトルがあれば、どんどん積極的に日本に持ってこようと思っています。たとえば、すぐれた海外サードパーティーのタイトルを、日本ではマイクロソフトブランドで出すということも検討していまして、実際に何タイトルかは動いているものがあります」との積極的な発言をいただいた。さらに、海外と日本でリリースされるときのタイムラグにしても、今後はどんどん短くなっていくとのこと。優秀な海外ソフトが発売後すぐに日本でも遊べる日も近い!?

Q.日本内作の『オンラインRPG』と『オンラインフィッシングゲーム』は？

同じくカンファレンスで発表された、日本で開発される『オンラインRPG』（仮題）と、『オンラインフィッシングゲーム』（仮題）。とくにRPGに関しては、日本でも人気の高いジャンルだけに、"マイクロソフトの作るRPG"ということで注目を集めるところだが……。

「『オンラインRPG』のほうは、まだお話できる段階ではないのですが、かなりの大作というか……気合を入れて大きなものを作っていますよ。『オンラインフィッシングゲーム』のほうも、Xbox Liveならではのマルチプレイヤー型の釣りゲームですね。どちらも期待していてください」

ただし、発売時期に関しては、「両方ともまださきになりそうですが、近いうちに正式な形で発表する予定です」とのこと。ゲームファンとしては、首を長くして待つしかないね。

Q.39社から47タイトルが発表されましたが……

今回Xbox Live対応ソフトとして、39社より47タイトルが発表された。オンライン戦略立ち上げ時としては、かなりボリュームのあるラインナップと言えるだろう。

「よく集まったと思いますよ。今回Xboxにおけるオンラインの仕組みを説明するなかで、"ネットまわりの煩わしいことはマイクロソフトで負担して、メーカー様にはゲーム作りに専念していただく"という方向性が評価されたんだと思います。"いまはまだ何も決めていないけど、このジャンルでやります"という決意表明も含め、これだけのタイトルを発表させてもらうことができました。きっと秋の東京ゲームショウでは、もっと具体的にタイトルをお見せできるのではないかと思っています。E3では、Xbox Liveの比率は全タイトルの20パーセント程度だったのですが、東京ゲームショウでは40～50パーセントがXbox Live対応ソフトになると思っています。"ようやくXboxを買わなきゃいけないようなソフトが出てきたな"という雰囲気になってきているので、これからが楽しみですね」

まとめ

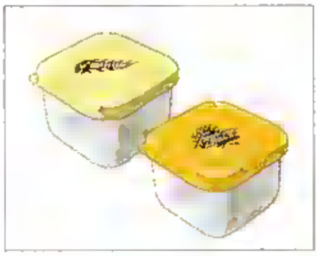
ついに動きだしたXboxのオンラインサービス"Xbox Live"。便利&快適なものであることは間違いないだけに、あとは対応ソフトがいかに出揃うかにかかっている。今後は海外作品も積極的に移植されるとのことだし、Xboxのさらなる攻勢が期待されるところだ。

EVENT

夏の盛りに"SEGA GAME PARTY"開催 店頭で『クレタク』グッズをゲットしよう！

7月6日（土）～28日（日）、全国23ヵ所のゲームショップにて、セガのゲームイベント、"SEGA GAME PARTY"が開催される。Xbox版『CRAZY TAXI 3 High Roller』、PS2版『GUNGRAVE』、ゲームキューブ版『CRAZY TAXI』の3タイトルを対象とした今回のイベントでは、上記3タイトルの試遊台を各店舗に設置。自由に遊ぶことができるようになっている。

当日は、『CRAZY TAXI』の試遊台でマネーアタックを実施。みごと基準金額をクリアーすれば、豪華景品が当たるチャンスが与えられる全国抽選会の応募券がもらえるのだ。また、ゲームの体験後アンケートに協力すると、『CRAZY TAXI』ロゴ入りタッパーをプレゼント！　さらに、イベント開催店舗にて対象商品を予約もしくは購入すると、セガ・ゲームパーティーオリジナルペットボトルホルダーがもらえちゃう。夏の盛りは『クレタク』三昧だね。



⬆こちらが『クレタク』ロゴ入りタッパー。ゲームを体験後アンケートに答えると、もれなくもらうことができるのだ。

開催会場

開催日	地区	店舗名	住所
7月6日(土)、7日(日)	千葉県	Piw 柏店	千葉県柏市中央町1-1
7月6日(土)、7日(日)	愛知県	マジカルガーデン平針	愛知県名古屋市天白区平針2-1712
7月6日(土)、7日(日)	大阪府	古本市場大東店	大阪府大東市新田旭町3-10
7月12日(金)～14日(日)	福岡県	ベスト電器 福岡本店主催バザール	福岡県福岡市中央区天神4-14-1
7月13日(土)	大阪府	ソフマップ なんば店ザウルス1	大阪府大阪市浪速区日本橋3-6-18
7月14日(日)	大阪府	ソフマップ 日本橋4号店	大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-22
7月13日(土)、14日(日)	茨城県	石丸電気 つくば店	茨城県つくば市東新井31-13
7月13日(土)、14日(日)	愛知県	マジカルガーデン弥富	愛知県海部郡弥富町大字五明字流惑1371-4
7月18日(木)	東京都	メッセサンオー 本店	東京都千代田区外神田3-14-8
7月18日(木)	東京都	ソフマップ 本店	東京都千代田区外神田3-14-10
7月18日(木)	東京都	ゲーマーズ本店	東京都千代田区外神田4-7新東ビル
7月18日(木)	東京都	ヤマギワ ソフト館	東京都千代田区外神田3-13-12　6F
7月18日(木)	北海道	ビックカメラ 札幌店	札幌市中央区北５条西2-1
7月20日(土)	大分県	古本市場皆春店	大分県大分市大字皆春字西の浦570-2
7月20日(土)、21日(日)	神奈川県	ノジマ NEW古淵店	神奈川県相模原市古淵6-4-1
7月20日(土)、21日(日)	愛知県	ファミーズ半田インター	愛知県半田市山代町2-73-1
7月20日(土)、21日(日)	大阪府	古本市場香里園店	大阪府寝屋川市松屋町3-11
7月25日(木)	東京都	さくらや ホビー館	東京都新宿区新宿3-17-17
7月25日(木)	東京都	ヨドバシカメラ ゲームミュージック館	東京都新宿区西新宿1-12-18
7月25日(木)、26日(金)	大阪府	ワンダーパニック池田店	大阪府池田市満寿美町2-8
7月27日(土)、28日(日)	大阪府	TSUTAYA東香里店	大阪府枚方市東香里3-3-13
7月27日(土)、28日(日)	愛知県	エイデン本店	愛知県名古屋市中村区名駅4-22-25
7月27日(土)、28日(日)	福岡県	ベスト電器 小倉店	福岡県北九州市小倉北区浅野2-14-3

※開催時間　10:00～20:00（店舗によって時間帯の変更があります）

CAMPAIGN

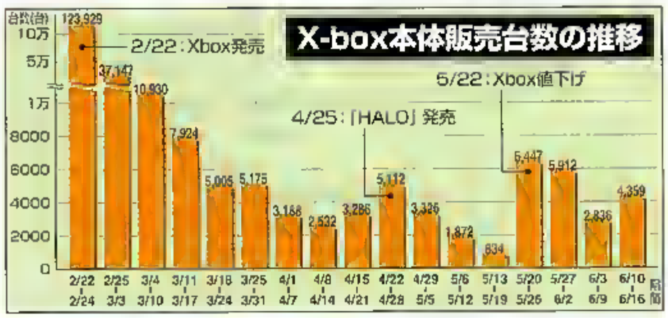
恒例！ TVパニック 夏のキャンペーン実施

全国に300店舗をもつゲームショップチェーンTVパニックでは、7月11日（木）から"TVパニック夏のキャンペーン"を実施する。このキャンペーン、7月から8月のあいだに発売される話題作のなかから、TVパニックが独自の視点でオススメ作をセレクト。そのオススメ作をTVパニックチェーン店で予約・購入した方には、TVパニック特製のオリジナルグッズがプレゼントされるというもの。7月11日（木）に発売されるPS2ソフト『ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇』を購入すると、同作のキャラデザインを手がける上田三根子さんつながりでライオンの"キレイキレイばんそうこう"がプレゼントされるなど、こだわりのチョイスが光る。特典はいずれも先着順となっているのでご注意を。

TOPIC

24800円に値下げしたXbox 気になる売上のほどは……!?

5月22日に24800円に値下げされたXbox。ハードが安くなるのはファンにとってうれしいところだが、実際値下げの効果はどの程度あったのだろうか。そこで、編集部がXbox本体発売日からの売上の推移をまとめてみたのが右の表。結果はご覧のとおり、Xboxが値下げされた週の売上が6447台と、たしかに発売日から4週目以降では最高の売上台数ではあるものの、"値下げ効果"とするにはいまひとつこころもとない数字となった。その証拠に、同じ週のソフトの売上でもトップが『DEAD OR ALIVE 3』の2657本と、値下げの効果はほとんど見られない。この結果を受けて、都内ゲームショップのXbox担当に話を聞いたところ、「ある意味あまりキラータイトルのない状況でここまで売り上げているのは立派なのではないでしょうか。あとはいいソフト次第でハードの台数も伸びるのでは？」とのこと。値下げ効果が上がるのはタイトルが出揃う夏休み以降かも。まずは、『叢-MURAKUMO-』、『CRAZY TAXI 3 High Roller』が発売される7月25日（木）が注目されるところだ。



本誌恒例 『CRAZY TAXI 3 High Roller』体験版 100名様にプレゼント!!

本誌恒例のXbox体験版プレゼント！　今回は人気シリーズ最新作『CRAZY TAXI 3 High Roller』を100名様にプレゼントしちゃうぞ！　遊べるステージも3つに増えて、過去最大規模のボリュームで発売される今回の『3』。本誌"Xbox読者期待のランキングTOP10"でも、みごと1位を獲得して（しかも支持率は42パーセントという高い数字!!）、いまやXboxの一大キラータイトルに成長した感がある。7月25日（木）にソフトが発売されるまえに、体験版で腕ためしをしてみてはいかが？　希望者はP47の記事を参考のこと。少し締切がはやくなっているので注意してね。

詳細はP47へ！



EVENT 人気キャラクターが集結する 東京キャラクターショー2002開催

東西のキャラクターが一堂に会する、"東京キャラクターショー2002"が7月20日（土）と21日（日）の両日、千葉県・幕張メッセにて開催される。アトラスや角川書店、キッド、コナミ、バンダイなどゲームメーカーも多数出展するこのイベント。ゲーム関連グッズもめじろ押しなので、ファンの方は出かけてみても損はない!!

開催概要

日　時　7月20日（土）10:00〜18:00
　　　　21日（日）10:00〜17:00
会　場　千葉県・幕張メッセ
入場料　一般/1200円
　　　　小学生以下無料
　　　　※前売券1000円
問合せ先　03・5166・0289
http://event.1242.com/tcs/

TOPIC 『トライアングル・アゲイン』完成披露会にて『2』が明らかに!?

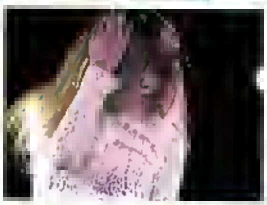
去る6月19日、都内において『トライアングル・アゲイン』完成披露会が行われた。一般のお客さんを招いての今回の披露会では、ヒロイン蓼科灯役の今井由香さんや御堂香澄役のかかずゆみさんなどがゲスト出演。さらに、ゲーム本編にて音楽を担当した大坪稔明氏によるライブが行われるなど、盛りだくさんの内容。会場は大いに盛り上がったぞ。また、大坪氏の口からは『2』の発売を示唆する言葉も……。これからも目が離せない『トライアングル・アゲイン』の完成披露会は、大成功のうちに幕を閉じたのだ。



↑今井さん（右）、かかずさん（左）らがゲスト出演。収録の苦労話を披露した。



←本作の音楽を担当した大坪稔明氏だ。



→ミニライブも楽しめた。ノリノリのひととき。

TOPIC ミスコルタナが編集部に来襲!! 編集部員との『HALO』対決の結果は?

"HALO Championship Japan"で選出された、ミスコルタナが編集部に来襲。「これは一大事！」とばかりに迎え撃ったのが、本誌の『HALO』マスターを自称するにっし〜とえんどうのへなちょこコンビ。プロデューサーの田寺詩乃氏を交えての2対2によるチームバトルを行ったのだ。結果は、田寺氏の超絶テクにより編集部員は惨敗。バツとして編集部はみんなで『HALO』プロモーションチームに早変わりしたのでした。ビバ！　『HALO』!!



←圧勝と高を括っていた、にっし〜&えんどう。



←ミスコルタナ&田寺組の大勝利!!



→さすがはプロデューサー。田寺氏のすごいこと！



↑なぜか最後は記念撮影。僕らは『HALO』の戦士となりましたとさ。

"HALO Championship Japan"好評閉幕!!

全国5大都市にて開催された"HALO Championship Japan"。5月30日、その決勝戦が東京・池袋の噴水広場にて行われた。激戦のすえ、みごと大会を制したのは、東京地区代表の小池瑞保さん。13歳という若さでの優勝だった。小池さんにはチャンピオンベルトと、副賞として5.1chサラウンドヘッドホンが贈られたのだ。



↑盛り上がった決勝戦。ドキドキハラハラの対戦を勝ち抜いたのは？

アンケートはがきから

お題 あなたがもっとも参考にしているレビュアーは？

アンケートはがきの結果から、読者の皆様の嗜好を探っちゃおうというこのコーナー。本日のお題は"あなたがもっとも参考にしているレビュアーは？"。

日ごろもっともらしいことを言っている本誌レビュアーだが、はたして読者の皆様にはどのように評価されているのか？　ちょっぴり意地悪なこの質問に対して、読者の方が寄せてくれた答えは右のとおり。

結果は本誌編集長相沢の支持率がダントツでトップ。編集長としての面目を保つことになった（やっぱりあのヒゲが安心感を与えるのか？）。でも、支持率の相沢→田川→麻布→戸塚の順位ってレビュアーの並び順じゃないか？　もしかしてこんな単純なことで支持率が決定しているのかな？　いずれにしても、"とくになし55.9パーセント"という数字がちょっぴり虚しいところ……。



相沢浩仁 支持率28.2パーセント

ゲームのレビューでも総合誌と機種別専門誌では視点が違うべきでは？　そのハードユーザーとしての視点での判断を心がけています。



田川ラメ夫 支持率13.6パーセント

ありがとうございます！　類似作と比較せずに絶対的なゲーム性を感覚的に評価してますが、これにオゴらず今後も精進しますヨ！



麻布アルノ 支持率13.0パーセント

客観的に新作ソフトを批評する、という新人レビュアー（しかもフランス人！）のボクは13.0パーセントでうれしい。感謝します。

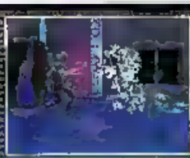


戸塚伎一 支持率7.9パーセント

点数は主観で-1or+1しています。そのあたりを文章のニュアンスで汲み取っていただければ、それなりに参考になるかと……(弱)。

とくになし55.9パーセント

TOP10



1位「HALO」、2位「DOA3」はもはや指定席？ 3位以下には新顔が見えるも、その数字は若干さびしめだ……。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	1	HALO	マイクロソフト	4月25日	8,473本	57,250本
2	2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	8,139本	142,148本
3	—	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	6月13日	7,884本	7,884本
4	—	ピストロ・きゅーぴっと	サクセス	6月13日	5,579本	5,579本
5	—	実況ワールドサッカー2002	コナミ	5月23日	4,422本	4,422本
6	—	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5月2日	2,839本	8,160本
7	6	ガンヴァルキリー	セガ	3月21日	2,331本	22,903本
8	7	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	2月22日	2,272本	35,876本
9	5	ミスト III：エグザイル	メディアクエスト	5月2日	2,195本	6,980本
10	8	幻魔 鬼武者	カプコン	2月22日	2,121本	39,579本

集計期間：5月20日～6月16日
※このランキングはP126に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間：5月20日～5月26日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,657
2	HALO	マイクロソフト	2,626
3	実況ワールドサッカー2002	コナミ	1,938
4	ガンヴァルキリー	セガ	1,058
5	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	750

2週目Best5 集計期間：5月27日～6月2日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	HALO	マイクロソフト	2,403
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,756
3	実況ワールドサッカー2002	コナミ	1,039
3	マッドダッシュレーシング	アイドス・インタラクティブ	779
5	ミスト III：エグザイル	メディアクエスト	714

3週目Best5 集計期間：6月3日～6月9日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	HALO	マイクロソフト	2,232
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,843
3	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	893
4	2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	765
5	実況ワールドサッカー2002	コナミ	636

4週目Best5 集計期間：6月10日～5月16日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	7,884
2	ピストロ・きゅーぴっと	サクセス	5,579
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,883
4	HALO	マイクロソフト	1,212
5	実況ワールドサッカー2002	コナミ	807

ハード販売台数

5/20～6/16

値下げの効果のかいあってか、本体の普及台数は少し上向きに。この調子でいきたいところ。

●5/20～5/26 6447台
●5/27～6/ 2 5912台
●6/ 3～6/ 9 2836台
●6/10～6/16 4359台

推定販売台数（5/20～6/16） 19554台

累計販売台数 229796台

TOP10

期待高まる「パンツァードラグーン オルタ」が1位に躍進。それ以外ではコーエーの2タイトルが揃ってランクインしたのが目を引くところ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	8	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年	33.9
2	10	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	2002年	29.9
2	2	ソウルキャリバー2	ナムコ	2003年3月	29.9
4	5	鉄騎	カプコン	8月22日	27.1
5	4	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	未定	24.9
6	—	紅の海 Crimson Sea	コーエー	今秋	24.3
7	—	真・三國無双2	コーエー	今秋	22.6
8	6	リッジレーサー最新作	ナムコ	2003年1月	21.5
9	9	格闘超人	マイクロソフト	今冬	18.6
10	—	segaGT2002	セガ	2002年	18.1

※本誌7月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：5月30日～6月10日）
支持率の数字はパーセントです

Xboxランキング USA TOP10

映画効果か「スパイダーマン」と「スターウォーズ」がランクイン。サッカーが不人気のアメリカでもW杯効果で「FIFA」が好調？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名
1	—	SPIDER-MAN: THE MOVIE	ACTIVISION
2	4	HALO（HALO）	MICROSOFT（マイクロソフト）
3	—	HUNTER: THE RECKONING	INTERPLAY PRODUCTIONS
4	—	WORLD SERIES BASEBALL	SEGA OF AMERICA
5	—	007:AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS
6	—	STAR WARS: OBI-WAN	LUCASARTS ENTERTAINMENT
7	—	STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	LUCASARTS ENTERTAINMENT
8	—	PROJECT GOTHAM RACING（Project Gotham World Street Racer）	MICROSOFT（マイクロソフト）
9	—	2002 FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS
10	10	MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES

●協力 The NPD Group,TRSTS Report
※日本版が発売されているタイトルは、カッコ内にて日本版タイトルおよびメーカー名を表記しています。
集計期間：5月

日本ではどうなるのか？　その詳細が明らかに！

Xbox Liveのすべて

6月11日に開催されたマスコミ・業者向けの発表会"XboxConference 2002Summer"において、日本におけるオンラインサービス"Xbox Live"がついに発表された！　その詳細をリポートしよう！



ついに始まるオンラインサービス！1年分の利用権＋『PSO』で6800円！

5月22日、アメリカで開催されたゲームショウ"E3"において、Xboxのオンラインサービス"Xbox Live"が発表された。これを受けて日本における具体的なサービス内容がついに明らかになった。

まずはXbox Liveの基本的なサービス内容を確認しておこう。Xboxにおけるオンラインサービスは、基本的に『Xbox Liveスターターキット』を購入するだけでいい。もちろん、ブロードバンドに加入しておく必要はあるが、特定のプロバイダでなければならない、ということはない。あとはLANケーブルさえあれば、スターターキットを入手したその日からネットに入ることができる。

日本でのスターターキットの価格は6800円。1年間のXbox Live利用料とXboxボイスコミュニケータ、オンラインで遊べるバックインゲーム、そして『ファンタシースターオンライン（仮題）』までも同梱されてこの値段なのだ。日本でのサービス開始時期もアメリカとほぼ同時、今秋から楽しむことができるぞ。

サービス開始までのスケジュール

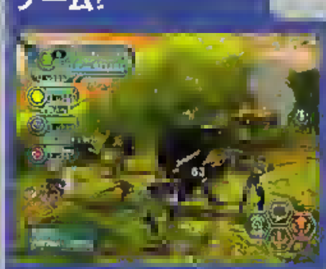
6月下旬
テクニカルベータテスト（デベロッパー向け）
開発者向けのベータテスト。ゲーム会社などで接続テストを行い、そのパフォーマンスの確認などを行う。

今夏
Xbox.jpなどでユーザー向けにベータテスト募集告知
この号が売っているあいだにもユーザー向け告知があるかもしれないので、サイトをマメにチェックしよう！

ベータテスト開始（ユーザー向け）
全世界で10万人によるベータテストが行われる。『PSO』はもちろん、ほかにも数タイトルで行う予定だ。

今秋
Xbox Liveスタート！
『サウザンドランド』（フロムソフトウェア）と『Whacked!』（マイクロソフト）もサービス開始日に発売予定。

ゲーム！



ファンタシースターオンライン（仮題）
バックインゲーム

＋

ボイスコミュニケーション！



Xboxボイスコミュニケータ

＋ Xbox Live 12ヵ月分のサービス利用権 ＝ Xbox Live スターターキット 6800円！

Xbox Conference 2002Summer

Xbox Live発表完全掲載！

カンファレンスでは最初にマイクロソフト大浦常務が登場、Xboxのいままでとこれからを大いに語り、そのあとにいよいよXbox Liveの発表。Xbox事業本部オンラインサービス統括部統括部長の小出雅弘氏みずから壇上に立ち、日本におけるXbox Liveのすべてを解説したぞ！

Xboxのオンラインサービスは、"Xbox Live"と名前をつけさせていただきました。この名前、私は非常に気に入っております。音楽の世界であればコンサート会場に行って生のアーティストの楽曲に触れる。そういう行為を一般的にライブと呼びます。これをゲームに当てはめてください。通常、ゲームはコンピューターと対戦しますが、生身の人間と対戦したほうが楽しいんです。いままでだとマルチプレイは家の中だけの閉じた世界でした。そのマルチプレイの世界を家庭から一歩踏み出すような、真のヒューマンインタラクティブを実現させるために、このサービスをスタートさせます。

ブロードバンドに賭けてみた

5年もすれば、あらゆるゲームが何らかの形でオンラインに対応するだろう、と言われています。そこでマイクロソフトとしては、すべてのXboxにハードディスクとイーサネット端子を内蔵させ、ブロードバンドというものにも賭けてみました。日本のブロードバンドは5月末で450万世帯を越え、Xbox初期購入ユーザーの51パーセントがすでにブロードバンドであるというデータもあり、我々の選択が間違っていなかったことを裏付けるものになっています。

ブロードバンドであるがゆえに、常時接続であるがゆえに、広帯域であるがゆえにできることはたくさんあります。

オンラインタイトルのすべてがボイスチャットに対応し、WindowsのMSNメッセンジャーのようなものをゲームに持ち込んでいます。友だちがオンラインであればどんなゲームをやっているかわかり、ゲームに誘うことができる。そんな機能を盛り込んでいます。

また、"最新のシナリオ"のような大きいファイルを瞬時にダウンロードできる。実在するゴルフコースの現在の天候、風向きをシミュレーションしてラウンドする。そんなこともできます。

現存するオンラインゲームをつぎの新たな世界に持っていきたい。それを実現できるのはマイクロソフト(Xbox)がいちばん近い位置にいるんじゃないかな、と思っています。

ゲーム機の世界で我々は新参者ですが、会員制のインターネットサービスの世界においては実績を持っております。zone.comというオンラインゲーミングサービスを行っておりますが、これが世界最大規模の2000万ユーザーおります。Xbox Liveが目指すものは、さらに次世代のオンラインサービスとなります。



『PSO』のデモプレイ、大いに盛り上がる！

■冒険途中で小出氏のキャラが「あ、死にました」なんていう場面も。そこを見吉氏が「アイテムあるんで助けます」と声で応えていたのがとても新鮮だったぞ！



日本では「PSO」の同梱が決定！

マイクロソフト1社だけですべてを完結させることはできません。ゲーム会社、流通、販売店、プロバイダ。すべてのパートナーにキチンと利益が得られるビジネスモデルを目指しております。

そしてXbox Liveは、今秋にスタートする、ということが発表されております。『Xbox Liveスターターキット』は6800円に決定しました。12ヵ月分の利用権、すぐに遊べるパックインゲーム、Xboxボイスコミュニケータが同梱されています。さらに日本においては、セガ様の『ファンタシースターオンライン（仮題）』を同梱させることが決定しました。

ここで、ソニックチーム代表取締役社長の中裕司さんをお招きしたいと思います。

小出氏とソニックチーム中氏、舞台裏からソニックチーム見吉氏（『PSO』ディレクター）の3人で、実際にボイスチャットをしながらデモプレイを行う。

中氏から「Xbox版『PSO』がXboxボイスコミュニケータに対応することによって、リアルタイムに音声を伝えながら冒険ができるようになりました。ブロードバンドだからこそできる、ゲームにおける次世代コミュニケーションが見えてくるんじゃないかなと思ってます」とその意気込みが語られた。

「PSO」がボイスチャットをサポートすることで、違った見えかたをしたと思います。

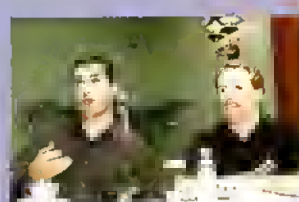
サービス開始と同時期に発売されるゲームは、フロム・ソフトウェアの『サウザンドランド』、マイクロソフトから『Whacked!』が予定されております。ライセンシー様から発売されるXbox Live対応予定タイトルは、39社47タイトルあります。ご期待ください。

Xbox Live開発者も来日

カンファレンス終了後、別室にてXbox Liveの基本コンセプトや特徴などをさらに詳しく説明してくれる"Xbox Live ラウンドテーブル"が開かれた。これは上記小出氏が進行役を務め、米マイクロソフトのジョン・トマソン氏とマイケル・モット氏の両名が，Xbox Liveのビジョンや特徴をじっくりと解説してくれた。

「接続も簡単で，いまPCでブロードバンド接続している人はほぼそのままつながります。オンラインサービスをここまで包括的に行うのはXboxだけです」

ふたりともXbox Liveそのものの開発担当で，その熱意がはっきりと伝わってきたぞ。



⬆左がジョン・トマソン氏（XboxのOSコンポーネントやライブラリ開発），右がマイケル・モット氏（Xbox Live事業のCFO）。

Xbox Liveの5大特徴！

前ページで説明したように、Xbox Liveは簡単にネット接続できる。他機種のように、別途モデムやハードディスクを購入する必要がなく、プロバイダも選ばないため、オンラインサービスにおいてはXboxが一歩も二歩もリードしていくことになるだろう。さらに、オンライン上で独自のコミュニケーションを形成すべく、数々の機能が搭載されている。どれもオンラインならではの楽しみを広げてくれるものばかりだ。それらをひとつずつ説明していこう。

プレイヤーサーチ

Xbox Liveに接続中のユーザーの中から、対戦相手を捜せる便利な機能。同じレベルの対戦相手を捜すこともできるので、対戦系のゲームでは非常に便利だ。オンラインでいっしょに遊ぶ仲間を捜すのに困らないってわけだ。



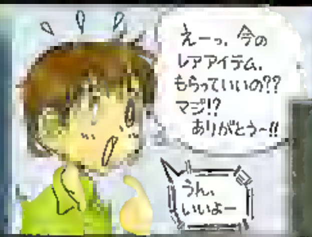
ゲーマータグ

Xbox Liveにおけるすべてのゲームにおいて、自分専用のオンラインIDを持つ。ゲームによってIDが違うということはなく、Xbox Liveのオンラインゲームであればすべて共通。これならユーザーも混乱しないはずだ。



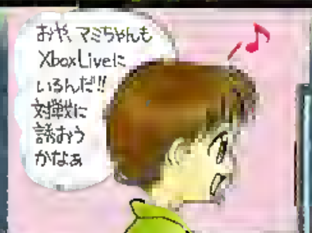
ボイスコミュニケーション

Xbox Live対応タイトルは、すべて"音声によるチャット"ボイスコミュニケーションが可能となっている。文字によるチャットもいいが、コントローラーを放さずコミュニケーションできるのは非常に便利だ。



フレンドリスト

WindowsにおけるMSNメッセンジャー的機能。友だちを登録しておけば、その人がオンラインにいるのか、どのゲームで遊んでいるのかひと目でわかる。PCでメッセンジャーを使っている人なら、これがいかに便利かわかるだろう。



コンテンツダウンロード

新しいシナリオ、追加データなど、これまでのソフトであれば『アペンドディスク』という形で販売していたものが、Xbox Live対応であればハードディスクに直接ダウンロードして遊ぶことも可能となる。



マイクロソフトがオンラインのすべてを管理！



上記以外でも、Xbox Liveでは革新的なことを行っている。

そのひとつが基本的なオンラインサービスをすべてマイクロソフト側で中央管理する、という点だ。これまではオンラインタイトルを作るメーカーがいちいちサーバーを設置したり認証するための設備などを用意してきたが、これらをすべてマイクロソフトで管理してくれるのだ。これならメーカーもオンラインゲームに参入しやすい。

ユーザー側は、Xbox Live立ち上げ時の最初だけ認証処理をしてしまえば、ゲームごとにいちいちクレジットカード番号入力などの処理を行う必要がないのだ。

ちなみに料金に関しては、1年目はスターターキットを購入したときについてくるので6800円のみでオーケー。タイトルによって別途課金がかかるものもある（『PSO』は別途料金があるかも。現在のところ未定）。

コンテンツごとの支払い方法は、クレジットカードによる認証は確定だが、それ以外の方法もいくつか検討中とのこと。2年目以降の料金もいまのところ未定だが、ユーザーの負担になる料金にはしたくない、とのことだ。



50タイトル以上も対応予定！ 新タイトル続々発表!!

Xbox Liveのシステムがすごいのはわかったけど、肝心のラインナップはどうなってるのか気になるところ。ここでは現時点で発表になっているタイトルを右の表にまとめてみた。

いくつかのタイトルはすでに発表済みのものだが、そのほとんどが今回新たに発表されたタイトルだ。『タイトル未定』なものが多いのがちょっと残念ではあるが、『シューティングゲーム（仮）』などジャンル名が書いてあるものはかなり具体的に制作が進んでおり、正式タイトルが発表できるまでそうかからないだろう。極秘情報によると、この中に名作タイトルの続編などもいくつか隠されているようで、早く公式発表されることを期待したい。


⬆E3でXbox Live対応としてアメリカでの発売が予定されている『Midtown Madness 3』が日本でも発表された。



⬆『Whacked!』はコミカルなアクションゲームのようだ。どのような感じでオンラインで遊べるのだろうか？


⬆いまだに熱いファンが多いセガのアーケードタイトル『SPIKEOUT』がXbox Live対応で発売！（画面はアーケード版）


⬆カプコンのイベントでも発表された『鉄騎オンライン（仮題）』もマイクロソフトから公式リリース（画面は通常の『鉄騎』）。


⬆スターターキットに同梱される『ファンタシースターオンライン（仮題）』。ボイスチャットはかなりおもしろそう！


⬆『MechAssault』はロボットアクションシューティング。オンライン上では、プレイヤーどうしで戦うことができる？

Xbox Live対応タイトル

タイトル名	ゲーム名
タイトル未定	アイ[illegible]ィア[illegible]ク[illegible]リ
タイト[illegible]	[illegible]タティ[illegible]
シミュレーション（仮題）	ア[illegible]アシステム
スポーツゲーム（[illegible]	アスク
真・女神転生NINE	アトラス
麻雀（仮題）	イーフロンティア
アクションシミュレーションゲーム（仮題）	インターレック
レースゲーム（仮題）	ヴィア[illegible]レワン
ネットワーク育成シミュレーション（仮題）	エッチ・アイ・シー
タイト[illegible]	[illegible]川書店
鉄騎オンライン（[illegible]	[illegible]コン
タイトル未定	クールキッズ
[illegible]ルー[illegible]リッドII（仮題）	クールネットエンタテイ[illegible]メント
タイトル未定	元気
タイトル未定	[illegible]トブキ[illegible]ム
タイトル未定	[illegible]ミ
オンラインテーブルゲーム（仮題）	タ[illegible]
タイトル未定	サミー
TOP ANGLER 2（仮題）	シムス
segaGT2002[illegible]ンライン（仮題）	セ[illegible]
SPIKEOUT X-TREME（仮）	[illegible]
ファンタシ[illegible]ターオンライン（仮題）	セガ
タイトル未定	イ[illegible]
ネットXX（仮題）	[illegible]
ぷらすぷらむ2	拓洋興業
リルハーズ	拓洋興業
タイト[illegible]	[illegible]
タイトル未定	テクモ
新シミュレーションオンラインゲーム（仮題）	ナ[illegible]
タイトル未定	ハイウェイスタ
[illegible]クションゲーム（仮題）	ハドソン
キングダムアンダーファイア：ザ・ク[illegible]セーダース	パンタグラム
タイトル未定	バンダイ
プライスバータ（仮題）	バンプレス[illegible]
タイトル未定	バンプレスト
[illegible]ラテジックアクション（仮題）	ビクターインタラクティブソフ[illegible]ウェア
タイトル未定	[illegible]ロッコリー
ガイアブレードオンライン（仮題）	フロム・ソフトウェア
サウザンドランド	[illegible]ロム・ソフトウェア
タイトル未定	[illegible]か社
シューティング（仮題）	[illegible]ーステック
[illegible]ンラインR[illegible]（仮題）	[illegible]イクロソフト
オンラインフィッシングゲーム（仮題）	マイクロソフト
『天空』次回作	[illegible]ロソフト
『HALO』[illegible]	マイクロソフト
『Project Gotham』次回作	[illegible]クロソフト
Midtown Madness 3	[illegible]クロソフト
MechAssault	[illegible]イクロソフト
『RalliSport Challenge』次回作	マイクロソフト
Whacked!	[illegible]ロ[illegible]フト
シューティングゲーム（[illegible]	マイピッ[illegible]
戦略シミュレーションゲーム（[illegible]）	マイピック
パズルゲーム（仮題）	マ[illegible]ピック
みらくるしょうと（仮題）	[illegible]イアリュウム
タイトル未定	メトロ・[illegible]リーディ[illegible]パン
山佐Di[illegible]クロス（仮題）	[illegible]

総論 Xbox Liveであることの恍惚と不安、ふたつ我にあり!?

オンライン機能標準搭載なのは、いまのところXboxだけ。スターターキットを購入するだけですぐ遊べる点は、他機種と比べて大きなアドバンテージだろう。PS2のオンラインサービスは、いろんな事情があるにせよビッグタイトルの発売で一気に普及した、というところまでいっていない。コンシューマー市場におけるオンラインサービスに関しては、Xboxが有利な印象はあるのは事実だ。

今回の発表はユーザー間でもおおむね好評のようだ。6800円で1年間使い放題や『PSO』同梱は確かにうれしい。もちろん冷静なユーザーもいる。『タイトル未定』ばかりで具体的なタイトルが見えてこない部分は気になる。いくつかのメーカーに『タイトル未定』を確認してみたが、少なくとも広報レベルでは「何にも決まっていない。まだ動き出したばかり」というものがほとんどだった。いくらサービスがよくても、ゲームが出てこなくては意味がない。

オンラインゲームが本当に次世代のゲームとなりうるのか。その答えはXboxが出す宿命にある。


⬅『真・女神転生NINE』も期待タイトルのひとつだ。

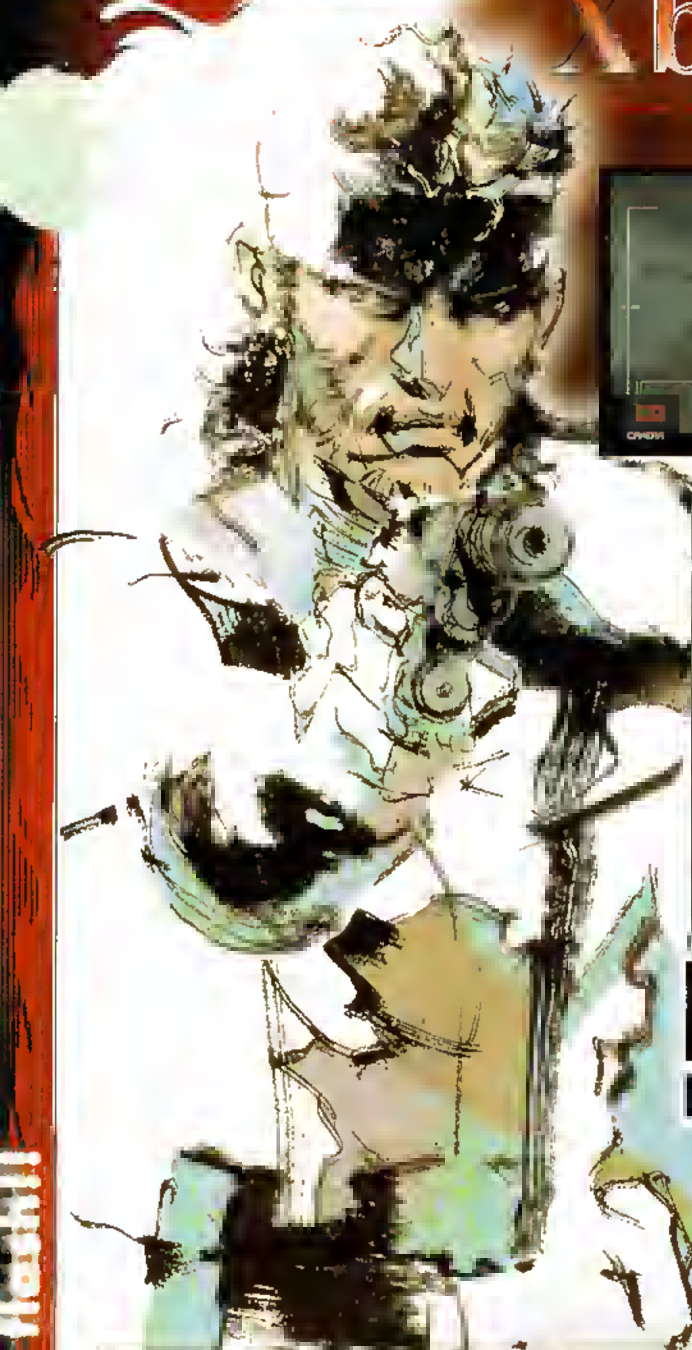

➡『HALO』オンライン対戦版の早期発売を望む声は多い。

XboxにMGS(メタルギアソリッド)シリーズ潜入！

Xbox版の画面を独占公開！！



PS2で好評を得た潜入アクション「メタルギアソリッド2」の完全版が、PS2版に先駆け、Xbox版として登場！　あのスネークが、雷電が、Xboxで活躍する姿を本誌が独占入手。海外で高い評価を得ているタイトルだからこそXboxで!?



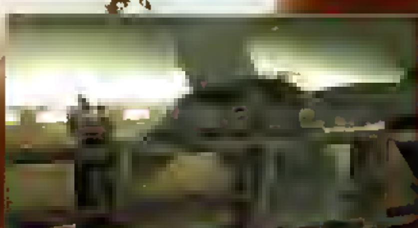


TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

タイトル	メタルギアソリッド2 サブスタンス		
発売元	コナミ	ジャンル	タクティカル・エスピオナージ・アクション
発売日	2002年冬発売予定	価格	未定
開発	コナミコンピュータエンタテインメントジャパン	制作者	監督：小島秀夫
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	未定		

A action







"タンカー編"オープニングムービーも忠実に再現！

前作『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』とは?

昨年11月に発売され、国内だけで90万本を超えるヒット作となったのが、『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』。'98年にPSで発売された『メタルギアソリッド』の続編だ。プレイヤーは、主人公ソリッド・スネークや雷電となって敵地に潜入、謎を解き明かしながら任務を遂行する。戦闘よりも、隠密行動をこなさなければ目的達成はおぼつかない点が魅力だ。

では『サブスタンス』とは?

その『〜サンズ・オブ・リバティ』にさまざまな要素を追加し、"完全版"といえる姿で世に出るのが、この『〜サブスタンス』。副題の『サブスタンス』とは"本質"、"実体"を意味する。『メタルギアソリッド2』の真の姿と言ってもいいだろう。ゲーム本編も全編英語のフルボイスになり、まるで洋画を見ている気分。[illegible]スネークや[illegible]声が楽しみ!

ソリッド・スネーク Solid Snake

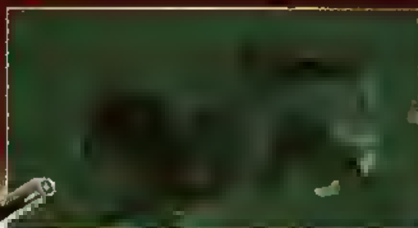
過去3度にわたり、核搭載歩行戦車"メタルギア"の脅威から世界を救った伝説の傭兵。元FOXHOUND隊員。潜入作戦のエキスパートだ。現在は反メタルギア財団"フィランソロピー"所属。シリーズを通しての主人公だ。



↑あらゆる武器を使いこなすが、専門はあくまで"潜入"。



〝メタルギア〟の脅威に立ち向かう
作られた?英雄兵士



←潜水服で海中から潜入。しかし彼はスネークでは……?



→潜水服のまま潜入したその先は、多数のフナムシ(?)がうごめく洋上プラント内。こんな状況でクレバーに任務遂行。



←物陰から敵の動きをうかがう。戦うか、素通りか? 瞬時の判断力が重要だ。



↑[illegible]き[illegible]戦いに。しかし[illegible]勢、弾薬や体力にも[illegible]がある。プロを自認するなら、こんな行為は極力避けたいところ。



謎多きVR時代の申し子!?

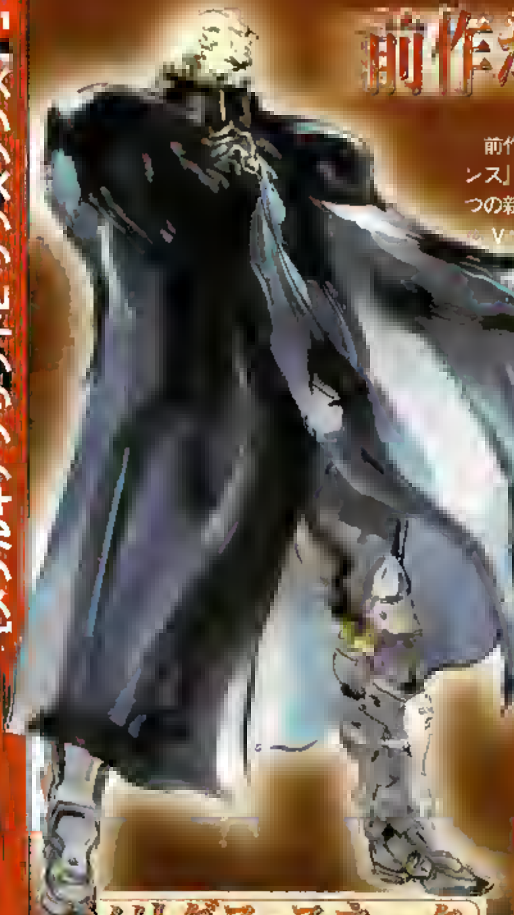
雷電 Raiden

特殊部隊FOXHOUND隊員。実戦経験はないが、VR訓練(仮想空間におけるシミュレーション)を経験、実際の戦闘力を高めている。テロ集団と化した"デッドセル"が占拠した洋上プラント"ビッグ・シェル"潜入が、彼にとって初めての実戦経験となるはずだが……。ソリッド・スネークに取って代わった感のある、もうひとりの主人公。



←海洋浄水施設"ビッグ・シェル"に潜入した雷電。そこで彼は、驚くべき秘密を目の当たりにすることになる。

前作から追加された新モードを追跡!



前作『〜サンズ・オブ・リバティ』から『〜サブスタンス』に追加された新要素のメインは、以下に紹介する3つの新モード。PS版『メタルギアソリッド』でおなじみ"VR MISSION"は、シリーズのファン待望のモードと言えるだろう。ほかのふたつのモードは、従来のユーザーにも未知のモード。シリーズ未体験者も、この機会にどんどん『メタルギア』シリーズの魅力に触れてみよう。



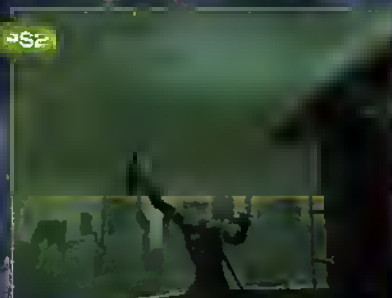
⬅シリーズのヘビーユーザーでも大満足の新モード。見たことのないスネークや雷電を体験してみては?

ソリダス・スネーク
Solidus Snake

洋上プラント"ビッグ・シェル"を占拠した"デッドセル"を束ねる、謎の男。ソリッド・スネークに酷似した通り名と、スネークを「兄弟」と呼ぶところから、何か因縁が……?

ALTERNATIVE MISSION オルタナティブ ミッション
新たなるミッションへの挑戦

本編で登場する、偽装タンカー、洋上プラントを舞台にした、まったく別のミッションが体験できる。舞台こそ同じだが、異なる目的でプレイするため、新たなゲーム性が感じられるのは間違いない。用意されたミッションは100以上。そのすべてを体験しよう!





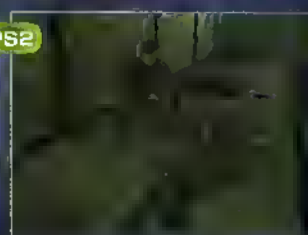
⬆洋上プラントのトイレ内に、タキシード姿でおめかししたスネーク!? この姿でどんなミッションを?



⬆➡タンカーに雷電が! しかも本編終盤で入手する刀を持っているが……。

SNAKE TALES スネーク テイルズ
「もっとスネークを!」の声に応えて

『〜サンズ・オブ・リバティ』から登場した主人公、雷電が活躍するプラント編に比べ、従来の主人公、スネークが活躍するタンカー編が短すぎる!……という声があったのか否か、スネークファンの要望に応える形で実現したのが、このモード。とにかくスネークが出ずっぱり。いままで語られることのなかったいくつかの新エピソードのなかで、スネークが活躍する。そういえば、スネークは偽名を使って雷電の前に姿を現したりしていたが……?



⬅惨劇の現場でひざまずくスネーク。やられているのは兵士たちのようだが……。何者のしわざなのか? そしてこのあとにスネークを待ち受ける事件とは?

洋上プラントにスネーク出現



➡本編では偽名と変装で登場していたスネークだったが、この姿でプラント内に。どんなミッションが?

スネークvs.ヴァンプ!?



⬅本編では、この姿でヴァンプと出遭うことはなかったはず。どんな展開がプレイヤーを待っているのか?



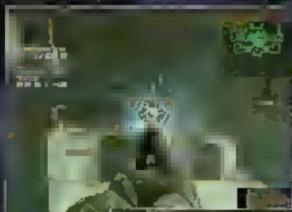
⬆オタコンの妹、エマの手を引くスネーク。コレって雷電の役回りだったのでは? どんなエピソードが?

※写真に"PS2"とあるものはPS2版『メタルギアソリッド2 サブスタンス』の、何もないものはXbox版の画面です。

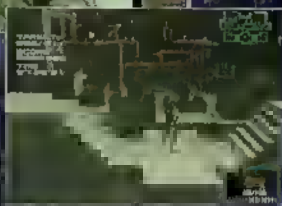
VR MISSION VRミッション

仮想空間の訓練モード

ゲームシステムはそのままに、仮想空間内におけるさまざまな状況下における訓練を行うモード。多彩なゲーム性を持つ200以上のステージが楽しめる。シチュエーションも目的もバラエティーに富んだ、ミニゲーム的なモードを体験しよう。ここでも本邦初公開、Xbox版の画面でその多彩なステージのほんの片鱗を垣間見てほしい。もちろん、目標は全ステージクリアーだ。



←特定のターゲットを破壊するミッション。主観でピストルによる狙撃を行うのは非常に難しい。



➡立体迷路のような空間でターゲットを狙うのは？ 目的も課題もじつに多彩だ。





⬆➡巨人兵士に見つからずに逃げる？ あるいは雷電が小さくなった？ とても戦えそうにないが……。

巨大兵士から逃げるミッション!?



ヴァンプ Vamp

洋上プラント"ビッグ・シェル"を占拠した"デッドセル"のメンバーのひとり。銃弾をも避けてしまう、驚異的な身体能力を持った、ルーマニア生まれのナイフ使い。"ヴァンプ（吸血鬼）"の通り名が示すとおり、殺した相手の血をすする、奇怪な性癖がある。

フォーチュン Fortune

"デッドセル"のメンバー。なぜかあらゆる攻撃が彼女を避けていくため、"フォーチュン（幸運の女神）"の通り名を持つ。



Xbox版のみのオリジナル要素を捕捉

"サーマルゴーグル"の視覚エフェクトが違う！

Xbox版『～サブスタンス』は、PS2版とは内容的に劇的な違いはない。5.1チャンネル対応などのプレイ環境を考えて、Xbox版をオススメしておきたいが。

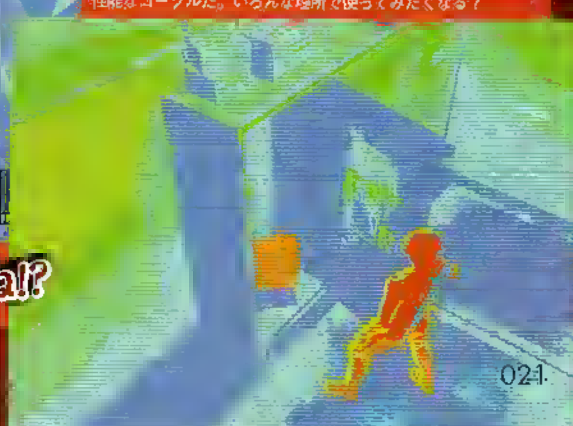
しかし、当編集部は、PS2版との違いをキャッチ！それが下の写真。これはアイテムの"サーマルゴーグル"を装着したときの画面だ。サーマルゴーグルは、熱源を視覚化する装置。おもに赤外線センサーや地雷などを見つけるために利用する。装着時の視覚演出が異なるのは、右のPS2版を見ていただければ明らか。



←画面全体を赤いフィルターで覆ったような感じのPS2版。"熱源探知"というより"赤外線探知"な雰囲気。



←⬇Xbox版では、こんなに違う。熱の高い部分は赤く、低い部分は青く表示されているのがおわかりいただけると思う。まるでサーモグラフィーを見ているかのよう。おそろしく高性能なゴーグルだ。いろんな場所で使ってみたくなる？



熱源探知ってやっぱりこうだよね!?

緊急速報!!
Urgent news flash!!

『VS.』シリーズの最高峰、Xboxに登場！



『X-MEN』などでおなじみのマーヴルキャラと、
カプコンの歴代人気キャラが、対戦格闘で激突する！

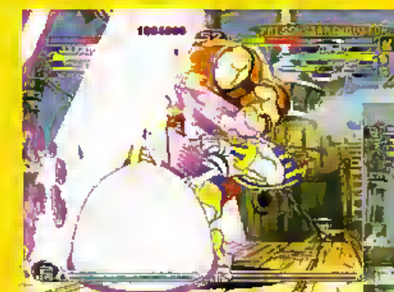
タイトル	マーヴル バーサズ カプコン2		
発売元	カプコン	ジャンル	対戦格闘
発売日	9月19日発売予定	価格	未定
開発	カプコン	制作者	
ブロック数	未定	システム対応	2人
その他			

action

総キャラ数56体！驚異のボリュームで迫る対戦格闘！

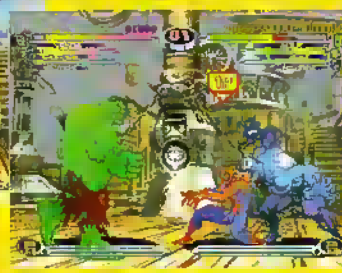
『マーヴルvs.カプコン2』は，合計56体ものキャラが登場する対戦格闘ゲーム。プレイヤーはこの中から3キャラを選び、チームを組んで闘う。もちろん，カプコンキャラとマーヴルキャラでチームを組むこともできるので、その組み合わせは非常に多彩だ。映画も公開されて大人気のスパイダーマンと『バイオハザード』のジル，それに『ヴァンパイア』のアナカリスでチームを結成……など，夢のチームを実現しよう。

そして、チームバトルならではのゲームシステムにも注目。本作は、通常の対戦格闘ゲームのようなラウンド制ではなく，リアルタイムにパートナーと交替しながら闘うシステムが採用されている。加えて，闘っているキャラはそのまま，待機中のキャラを援護に向かわせるようなこともできる。いわばプレイヤーは複数のキャラを同時に操る必要があるわけだ。非常にテンポが早いゲーム性に，キミはついてこれるかな？



↑ド派手な演出も，このシリーズの特徴。大爆発や極太レーザーなど，対戦格闘ゲームの常識を覆す演出で楽しませてくれる。

↓現在、映画で大人気のスパイダーマンも登場。マーヴルコミックは映画化されているものが多いので、発売まえに予習しておくといいかも。



GAME SYSTEM ～ヴァリアブルシステムとは？～

ヴァリアブルシステムとは待機中のキャラを操るシステムの総称。これには，①現在闘っているキャラを交代させる"ヴァリアブルアタック"
②待機中のキャラを援護に向かわせる"ヴァリアブルアシスト"
③ガード後に待機中のキャラと攻守一体で交替する"ヴァリアブルカウンター"
④複数キャラのハイパーコンボ同時発射，"ヴァリアブルコンビネーション"の4種類がある。これらすべてを駆使して、対戦を有利に進めていこう。

↓下の写真は2~3キャラが"連続で"ハイパーコンボをくり出すディレイドハイパーコンボ。"同時に"くり出すヴァリアブルコンビネーションとは効果が異なるので注意したい。



↑ジャガーノートがアナカリスのアシストに登場。援護に活用するのはもちろん，ここから連続技を狙っていくこともできるのだ。



HISTORY ～シリーズの歴史は長い～

前身にあたる「X-MEN」シリーズから合わせると、なんと6作ものタイトルが発売されている歴史あるシリーズ。「X-MEN vs. STREET FIGHTER」からはカプコンの人気キャラも登場し，プレイ人口が飛躍的に上昇した。このシリーズはほかの対戦格闘ゲームに比べ、コンボに関するシステムが非常に充実しているのが特徴だ。

1994年	X-MEN
1995年	MARVEL SUPER HEROES
1996年	X-MEN vs. STREET FIGHTER
1997年	MARVEL SUPER HEROES vs. STREET FIGHTER
1998年	MARVEL vs. CAPCOM
2000年	MARVEL vs. CAPCOM 2

登場年はすべてアーケード版のものです。



↑空中コンボ"エリアルレイブ"のシステムも整備され、ゲーム性が増した作品。

↓リュウや春麗など、カプコンの人気対戦格闘キャラも登場し、大人気を博した。



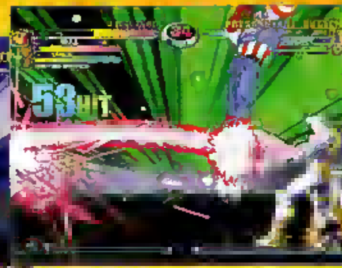
MARVEL™

マーヴルサイドは、どのキャラクターも超人的な身体能力を持っているのが特徴となっている。目からビームを出すサイクロップスや、蜘蛛の糸を操るスパイダーマンを筆頭に、奇想天外なアクションで楽しませてくれる。

ただし、全体的にその操作は難しい。トリッキーな技が多いので、どのボタンにどの技が対応しているかを把握するのもひと苦労。初心者はまず、カプコンキャラでゲームに慣れたあとで挑戦したほうがいいかもしれない？



⬆サイクロップスのハイパーコンボ、メガオプティックブラストが炸裂。画面を埋め尽くすほどの極太レーザー、攻撃力もかなりのものだ。

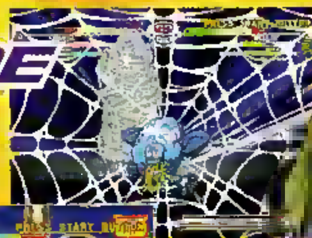


⬆リュウとケーブルのヴァリアブルコンビネーション。アシストに現れたのは？

MARVEL SIDE



⬆ハルクは、一定の攻撃を受けてもひるまない"スーパーアーマー"能力を持っている。重量級にはこのタイプの能力を持つキャラが多い。



➡スパイダーマンにとって宿命のライバルであるベノムも登場。あえて敵味方の関係を越えてチームを組ませるのも一興。



⬅ブラックハートは手下の魔物を操る。写真はモリガンを手下が捕らえているところ。アシストに登場したジャガーノートにも注目。



CABLE

[illegible]らやってきた、サイクロップスの息子。レーザーを操るが、破壊力は父をはるかに凌ぐ。ゲーム中は実弾系の銃器も使って闘うぞ。

日米のスーパーヒーローが夢の対決！

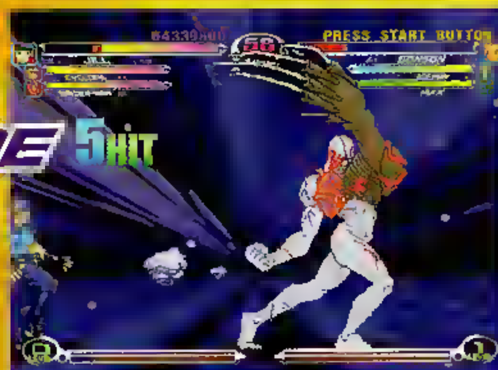


⬅トロンは『ロックマンDASH』の人気キャラ。悪役だが、あまりの人気に彼女が主役のゲームもある。本作では、手下のコブンも登場。

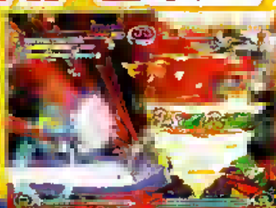


⬅ジルとソンソン、今作で初登場となるキャラどうしの対決だ。ジルならではのゾンビを使った攻撃に、ソンソン大ピンチ！

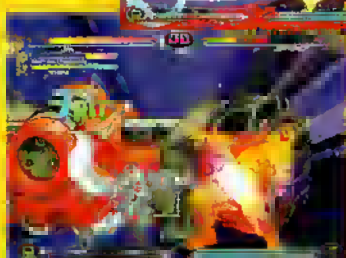
⬇ジルのスーパーコンボはタイラントの突進。KOされたソンソンの体力ゲージを見ると、攻撃力の凄まじさがわかるだろう。



CAPCOM SIDE



⬅新キャラクターの女海賊ルビィ・ハートと、キャプテンコマンドーの対決。キャプテンコマンドーのヴァリアブルコンビネーションが炸裂！



⬆ジン・サオトメの愛機、ブロディアの巨大パンチ！　まさに圧巻のスーパーコンボだ。いかにタフネス自慢のザンギエフといえど、こんな攻撃を食らってはひとたまりもない！

カプコンサイドのキャラクターには、おなじみ『ストリートファイター』シリーズのリュウをはじめ、『ヴァンパイア』からはモリガン、『サイバーボッツ』からはジン・サオトメなど、有名対戦格闘ゲームの主役級キャラが目白押し。

また、対戦ゲーム以外のジャンルからも、トロン（『ロックマンDASH』）やジル（『バイオハザード』）が登場。さらには完全新キャラとしてソンソン、ルビィ・ハートなど多数が出演する。マーヴルキャラに比べると比較的スタンダードな性能を持つものが多いので、初心者でも扱いやすいだろう。



SONSON

原作は1984年にアーケード版として発売。西遊記をモチーフにした横スクロールアクションだ。今回、ソンソンはなんと女の子の姿で登場。

CAPCOM®

緊急速報!! Urgent news flash!!

グランドスラムを達成し、栄光なる女王の座を目指せ！

WTA TOUR TENNIS PRO EVOLUTION

WTAツアーテニス プロエヴォリューション

ヒンギスやウィリアムス、カプリアティなど実力、人気ともに兼ね備えた選手が一堂に会するテニスゲームが登場。世界各地を転戦し、グランドスラムを達成せよ！

タイトル	WTA ツアーテニスプロ エヴォリューション		
発売元	コナミ	ジャンル	テニス
発売日	8月29日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	コナミコンピュータエンタテインメント大阪	制作者	プロデューサー 寺田一友
ブロック数	未定	システム対応	1〜4人
その他	未定		



ヒンギス、ウィリアムス、杉山愛など 人気・実力を兼ね備えた20名が登場！

今作はWTAと公式ライセンス契約を結んだことにより、総勢20名の選手が実名で登場する。しかも、現在の女子テニス界を代表する選手がズラリ勢ぞろい（右表参照）。彼女たちを操ってグランドスラム（全豪、全仏、全英、全米）を達成し、年間チャンピオンの座を目指すのだ。また、観客の声援やざわめきなど、リアルに再現されたスタジアムにより、ウィンブルドンやローランギャロスといったテニスプレイヤー憧れの地でプレイしている気分が味わえるぞ！

世界ランキング	名前	世界ランキング	名前
2	ジェニファー・カプリアティ	15	アランチャ・サンチェス・ビィカリオ
3	キム・クライスターズ	17	アマンダ・クッツァー
4	マルチナ・ヒンギス	29	杉山愛
5	リンゼイ・ダベンポート	32	アレキサンドラ・スティーブンソン
6	セレナ・ウィリアムス	58	リナ・クラスノルツカヤ
7	ジャスティン・ヘニン	60	カタリナ・スレボトニック
8	エレナ・ドキッチ	84	カラ・ブラック
9	モニカ・セレス	171	浅越しのぶ
11	サンドリーヌ・テステゥ	193	ミリヤナ・ルチッチ
14	エレナ・ディメンティエバ	22	アンケ・フーバー（※）



➡モーションキャプチャーにはドキッチ選手を起用。



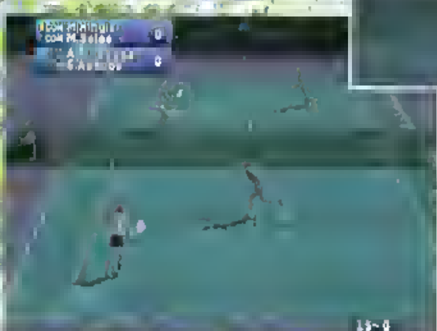
⬆リプレイではテレビ的な演出も。また、スタジアムの風景、観客席などがきちんと描かれていることにも注目したい。



⬅とにかく出場選手が豪華。ファンにはたまらない選手が続々と登場。



⬆ボタンによる球種の打ち分けはもちろん、選手の特徴に合わせ、自動的に球種を選択してくれる設定も可能。初心者も気軽にプレイできる。



⬅コースの打ち分け、前後の揺さぶりなど、テニスのセオリー：戦術を知っている人ほど勝ち進める、リアル志向のゲームバランスもうれしい。

やる気と冷静さを導入した新システム

テニスにおいてもっとも重要なのは運動能力だが、メンタルが勝負の行方を左右することも少なくない。この不確定要素を再現するため、やる気と冷静さという能力値を搭載した。やる気は運動能力に影響し、冷静さはボールのコントロール、ポジショニングに影響を与える。これらの能力は試合中のプレイで増減し、選手によってもその幅は異なるぞ。



⬆精神面の強い選手は、少々の失敗ではへこたれない。もちろん、逆もアリ。



⬆ラケットを投げたり、審判に抗議したり、選手の態度でも精神状態がわかる。

※表の世界ランキングは、2002年3月4日のものです。また、アンケ・フーバーは2001年に引退しているため、引退時のランキングです。

ロック様が、ストーン・コールドが、Xboxで大暴れ！

緊急速報!!

Urgent news flash!!

RAW

本場アメリカはもちろん、全世界で愛されているエンターテイメントプロレス集団、WWE（旧名WWF）をこれでもかというぐらい再現。スーパースターたちの決まりまくったアクションと過剰な演出に酔いしれろ！

タイトル	WWE RAW		
発売元	KADOKAWA	ジャンル	プロレス
発売日	未定	価格	未定
開発	アンカー	制作者	
ブロック数	未定	システムガイド	1〜4人
その他	—		

“アメプロ”の大御所WWEを完全再現！ 正統派から怪奇派まで、人気選手総出演！

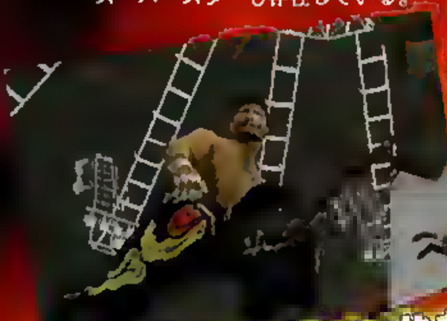
日本でも急激に信者を増やしているWWEがXboxに登場。気になるスーパースターたちはロックやケインなどのメジャー選手がわんさかと46人も登場し、さらに隠しスーパースターも存在している。その、スーパースターたちの動きは特筆モノで、とくにフィニッシュムーブは感激のデキ栄え。もちろん、WWEならではの演出やお約束はきっちり反映されているので、濃いWWEマニアも安心！

ロック様の妙技を味わいな!!



⬅⬆WWEを代表するスーパースター、ロック様。とにかくカッコいい。自由自在に動く眉毛で女性を悩殺

ド派手な演出満載！



⬅アンダーテイカーなどの過剰なまでに派手な入場シーンは必見。TAJIRI独特のポーズもしっかり再現されている。



⬇テレビでおなじみのリプレイシーン。こんな演出もたまらない！



⬇おなじみの選手が並ぶ。また、隠しスーパースターが登場するが、現在確にするかは検討中。



⬆多彩な攻撃で観客のボルテージを上げることにより、必殺技を使えるようになる。つまり、魅せる闘いが必要ってわけ。

エディットで夢の闘いに参加！

エディットレスラーモードでは名前、技、容姿はもちろん、入場シーンでの演出、サインボードの種類まで選ぶことができるのだ。



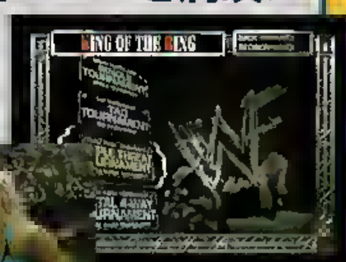
⬅パラメーターを割り振って特徴づけが可能。



⬆キモである技の種類も豊富。立ち技、寝技など細かく設定できる。

豊富なモードでWWEを満喫！

メインとなる各種タイトルマッチやトーナメント戦、スーパースターのステキなムービーが鑑賞できるミュージアムでWWEを満喫。



⬆タイトルマッチやキング・オブ・ザ・リングなど、試合形式も充実。女子選手権もあるぞ。



⬇日本人っぽい笑顔がたまらんTAJIRI。変幻自在の動きも魅力！

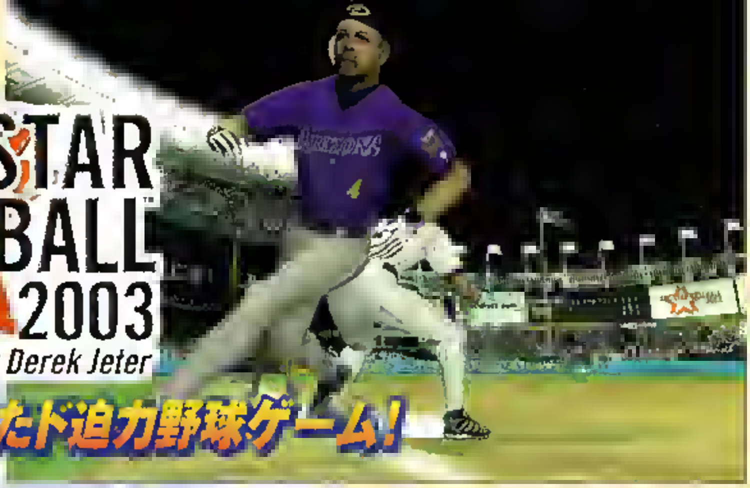


⬆WWEの華といえば女子軍団。彼女たちのセクシーなムービーも満載！

緊急速報!!
Urgent news flash!!



ALL-STAR BASEBALL 2003
Featuring Derek Jeter



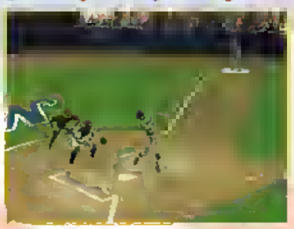
メジャーリーグの世界を完全再現したド迫力野球ゲーム!

タイトル	オールスターベースボール2003		
発売元	アクレイムジャパン	ジャンル	野球
発売日	8月8日発売予定	価格	5800円(税別)
開発	アクレイムスタジオオースティン	制作者	
ブロック数	ゲームデータ 101ブロック	システム対応	1~4人
その他			

日本人選手の活躍のおかげで日本の野球ファンとの距離がグッと縮まったメジャーリーグ。その本場アメリカから届けられたベースボールゲームは、奔放かつ豪快な作品だ!

日本人選手の活躍をゲームの中で追体験できる!!

本国では過去4年にわたってもっとも優れた野球ゲームという評価を獲得している人気シリーズの最新版が登場。昨年新人賞を獲ったマリナーズのイチローはもちろん、佐々木や新庄といった旬の日本人選手がゲームに参戦。テレビ放映を意識したカメラアングルや緻密に描かれた球場、表情豊かに変化する天候など見どころ満載だ。



⬆バットがへし折れるシーン。迫力のグラフィックでゲームが盛り上がる!

本作ならではのゲームモードとは?

一年間を通して戦うシーズン戦、オリジナル選手を育成するチームマネージメントなどのように、プレイヤーを楽しませてくれるモードが多数用意されている。また今作は新たに3つのモードが登場。以下ではその新モードについて紹介していこう。



⬅多彩なゲームモードでトコトン楽しめ!

全30球団の選手すべてが実名で登場!

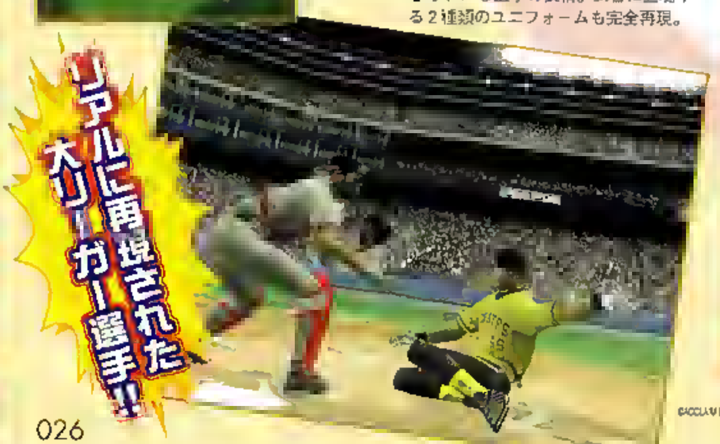
ゲーム中では全30球団とホームグラウンドが実名表記されている。さらには900人以上の選手も実名で登場。しかも最新の3Dサイバースキャン技術を活用し、選手の表情も本物そっくり。1900種類ものモーションキャプチャーデータにより、各選手ごとのピッチングやバッティングフォームをも見事に再現しているのだ。



⬅サイズや形状など、球場も緻密に再現!



⬆リアルな選手の表情。試合に登場する2種類のユニフォームも完全再現。

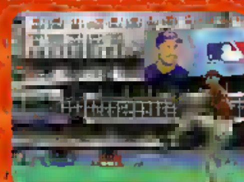


エクスパンション

新たなモードとして加わったのが、このエクスパンション。まずは自分が使う球団の名前やロゴ、本拠地、球場、どのリーグで戦うかといった要素を選択することができる。ここからプレイヤーはオーナー、監督、選手をひとりでこなし、チームをゼロの状態から育てていく。トレードなどを駆使して、常勝軍団を作るのだ。目指せワールドシリーズ制覇!



⬅まずはリーグ優勝をもぎ取ることが課題に。



⬅時にはオーナーとして選手の人事を決定。

トレーディングカード

試合を勝ち進んでいくとポイントが加算されていく。このポイントを消費するとトレーディングカードが手に入る。カードをそろえると、ゲームの隠し要素が出現するのだ。



⬅デフォルメされた選手が出現する。

フランチャイズ

チームを選んで公式戦を複数年通してプレイするモード。前年度の成績が翌年に反映されるので、より緊張感ある戦いが楽しめる。最大20年まで戦う年数を設定できる。



⬅…え、プレイを続けていく。

スピード&スリル！を味わいたいならば……

GRAND HEAT™
グランドビート



限界までぶっ飛ばすスピード感と、逆走や幅寄せで他車をすり抜けていくスリル。これらを追求したシンプルで爽快なドライブゲーム！

タイトル	グランドビート		
発売元	セガ	ジャンル	スリルドライブアクション
発売日	2002年秋発売予定	価格	未定
開発	CRITERION SOFTWAR	制作者	プロデューサー：森田信尚
ブロック数		システム対応	1〜2人
その他	未定		







ルール無用のスリリングな走りで市街地を爆走！

クルマを思いっきりぶっ飛ばす。そんな快感を追求しているため、挙動は非シミュレーター系。操作しやすく、気持ちよくプレイできる味付けがされている。ゲームは制限時間内に決められたコースを完走すればクリアーだが、ただ走るだけではなく、逆走や幅寄せ、ドリフトなどスリルを追求する走りが本作の魅力。しかも、これによりゲージが溜まっていき、満タンになったらブースト開始。一気にスピードアップで、さらにスリリングなドライブが楽しめる！



トレーラーに幅寄せ…ここに極まれり……。



↑通常のコースを外れて反対車線に突っ込んでことも可能。自由度の高さも魅力のひとつ。コース中には抜け道なども…



↑→左下のゲージを溜めるには…マークスになるとブースト発動。…運転をしなければならない。

オリジナルステージを300台のクルマが走る！

プレイヤーが走るのは、USA市街、欧州市街地、山岳地、ハイウェーなどをイメージしたオリジナルステージ。…向車もガンガン路上を走っている。これらのクルマを捌きつつ、公道を爆走していくのだ。ゲーム中は常時300台が走行しているというから驚き！





←↑アップダウンあり、急カーブありのオリジナルコースは、どれも特徴のあるものばかり。ちなみに、操作クルマはオリジナルのもの。

Message From STAFF

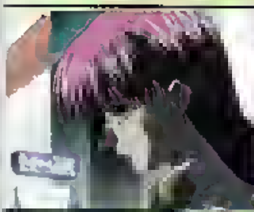
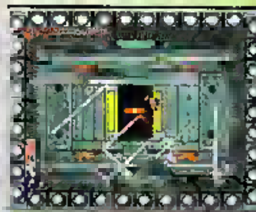
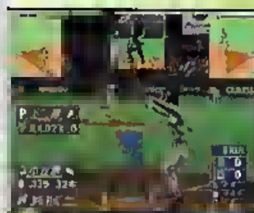
「どけどけ～邪魔だ、危ないじゃないか、いきなり左折かよ……うわ～ぶつかる～……そしてクラッシュ」など、思わず叫んでしまうくらい人間臭い動きをする一般車両が、常時300台走行するコース…の側を…なが…り抜けていく…は、…ここ…味わ…です。これは絶対に病みつきになる！

セガ　プロデューサー：森田　信尚

6月27日～7月25日

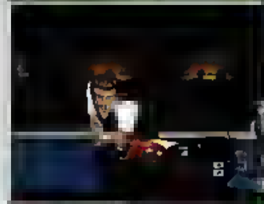
NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

作品	トライアングル・アゲイン	マジデスファイト!	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言
発売日	6月27日	7月4日	7月11日
			
メーカー	キキ	TAKUYO	コナミ
ジャンル	アドベンチャー	アクション	スポーツ
価格	6800円	6800円	6800円
内容	音楽業界を舞台にしたミュージックアドベンチャー。ヒロインに秘められた物語を楽しみながら、途中に現れるセリフや音楽を選択することで物語が変化する。選択によって意外な展開も楽しめる。	プレイヤーは、魔法学園に通う魔法使いのタマゴ。夏休みの補習免除をかけて闘う。フィールド上に存在するパワーマテリアルを集め、魔法として投げつけ敵を倒すのだ。マテリアルの種類で魔法も変わる。	2002年の最新データを搭載したプロ野球ゲームがXbox初登場。選手だけでなく、すべてにこだわって制作。日本テレビとのコラボレーションで、実際のテレビ中継を見ているような臨場感を再現している。
批評家			
 **相沢浩仁** 日本のMSが開発しているオンラインRPGはなんと「FFXI」などと同じMMOタイプ!! はやく観てみたい、遊びたい!! ワールドカップは日本でのチケット入手を諦めて、ネットゲームの本場・韓国で観戦、ついでに激安メガネも20分で作成してきましたヨ! 本誌編集長。	最初のプレイでの感想は、アニメーションが少ないうえに1回のプレイも1時間程度と短く、ストーリーも唐突。だが2回目以降のプレイでは、話がどんどん膨らんでいき疑問が解明されていくため、印象は大きく変わった。操作も洗練されておりストレスを感じることはほとんどない。	自由に走り回れて、魔法の調合により爆弾の種類も選べる「ボンバーマン」的な多人数プレイアクションなのだが、その調合やアイテムをつかむのにBボタンを押す操作がゲームのテンポに影響してしまっている。ちょっと複雑になった分、直感的に認識できるようになるまで慣れも必要。	見やすく十分にリアルなグラフィックに加えひとりプレイ時やプレイヤーのレベルも考慮した画面設計と詳細なオプションに、とても好感が持てる。リアリティーとゲーム性のバランスが非常によくとれておりXboxで野球ゲームという人には絶対オススメの完成度だ。長く楽しめそうです。
 **田川ラメ夫** 敏腕(誇張)フリーライターの肩書きを捨て、現在は着信メロディを配信しているサイトの運営会社でダメな企画ばかり考えているサッカーバカ。W杯での韓国の快進撃にビビりましたが、日本の慢性的なサッカー熱をJリーグにも持っていってほしいなぁ、と願ってやみません(涙)。	ひとつの物語を多角的に描いているわけではないので、何度もプレイしないと理解できない部分があったりしますが、ワンプレイをサクッとできるから、一粒で何度もおいしいかも。若干セリフがクサく、好みが分かれそうなキャラなのが気になる。あ、主人公がぜんぜん平凡じゃない点も(笑)。	"マジデス"という言葉の響きが与えるほのかなB級っぽさも手伝って(涙)、なんとも微妙な味わいです。専門学校生の卒業制作にも似た既視感はルールや操作性にも表れてますなぁ。戦術を練るにはザックリしすぎ、感覚的に遊ぶには爽快感不足。Xboxっぽさはゲーム部分以外で発揮か!?	マニアックだけど遊びやすいのはコナミのノウハウの賜物か。選手の息遣いが聞こえそうだぜ。阪神の片岡とか(笑)。買ってすぐに手になじむグローブのようなゲームですな。試合を決定づけたあとの実況のバリエーション不足は否めないが、久しぶりに素敵な野球ゲームに会えた気がします。
 **麻布アルノ** 2敗1引き分け、フランス代表にとって日韓W杯はあっという間に終わった。しかも、まさかの3試合無得点。悲しすぎ。でも1998年W杯の優勝の感動は一生忘れない。というわけで、好評発売中の「ファミ通DVD E3特報 最新ゲーム映像カタログ」と「Game WaveDVD」をよろしく!	批評しにくい「やるドラ」系AVG。客観的にみると、1時間くらいで1回クリアーできるのでプレイ時間短すぎ。ストーリーが途中で終わるのも残念。おもしろくなくはないがゲームとしてなかなか楽しめない。プレイヤーがセリフなどを選択できるところがもっと多ければよかったと思うけど……。	とてもシンプルな対戦アクションゲーム。Xboxの高性能ならではの要素はなし。4人まで同時プレイが可能だが、個人的に期待していた新鮮な発想がなく、ゲームシステムに魅力をあまり感じられない。シンプルさで勝負するのなら低価格ソフトとして出すべきだったと思うのだが。	リアル系プロ野球シミュレーション。'02年の最新選手データの搭載、または本物のテレビの実況中継と変わらない演出、(テレビならではの)野球ファンには大きな魅力ポイント満点。誰でも楽しめる簡単操作やわかりやすい画面も◎。非常にオーソドックスだが十分楽しめる。
 **戸塚伎一** 非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。海外のXboxソフトを扱っている秋葉原のお店にあった、やたら血の気の多そうなチャリオットレースゲームに心惹かれました。パッケージ裏面にあった、荷台に載ってる戦闘員(?)が吹っ飛んでる画面写真は感動モノです。	芸能界に興味がある小学生女子だったら間違いなくハマる題材と物語展開(分岐パターンがこれまた多彩)に、いつしか引き込まれていた30歳男性……。あまりにベタなアニメ的演出の数々を「しょうもない」と一刀両断するかやさしい気持ちで見守れるかで、評価はガラリと変わるでしょう。	「いまはこれしか遊ぶものがない」と自分を追い込んで遊べば、攻撃球をバウンドさせて敵を倒すことにそれなりの楽しみを見出せますが……。対戦モードは、本作にたいしてある程度マジな面子以外とは気軽にプレイすることなかれ。BGMとノリノリ(ヤケクソ?)な音声はけっこうクセになるかも。	贔屓球団で再現度をチェック、ボーリックの打撃フォーム、応援団の「L・O・T・T・E」のかけ声、そして初芝のソックス出し……ここまでやっていれば十分ファンどうしのネタになります。キー入力の"遊び"が少ないものの、操作系・諸システムはまんま「パワプロ」だけに、安定感があります。
TOTAL POINT	27POINT	18POINT	33POINT

7月25日

ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン



アスク
スポーツ
6800円

Xboxの高機能を活かして制作された、超リアルなビリヤードゲーム。アドバイザーに木村義一プロを迎え、プロの出題する難問に挑むモードから、世界の強豪と戦うトーナメントモードまで内容も充実。

アップ時のリアルな質感とスムーズなボールの動き。しかし試合進行にもリアルさを追求したため、各種演出に加えて単調な実況がゲーム展開のテンポを少々崩している。逆におまけ的(?)なアーティスティックモードのほうが、詰め将棋のようで楽しくプレイすることができた。惜しい。

'ナイン'と銘打ってても4種類のゲームができる本格ビリヤードゲームですが、試合のリアリティーを追求するあまり展開がモッサリしてる点がナニです。実況もテレビ中継的で妥えムード。サクサクできたほうがベターかと。シミュレーター的緻密さが評価できるだけに、やや残念風味。

リアル派ビリヤードシミュレーション。ビリヤード自体の再現はとくにノープロブレム。天井の照明の映り込みなど、丁寧に作られていると。が、登場キャラのデザインはいまひとつ。そして余計な数々の演出は全体的な印象をかなり悪くさせる。内容は充実しているがあまりやる気にさせない。

球の質感・重量感の表現が本物っぽく、すっかり足が遠のいていたビリヤード場の空気が恋しくなりました。アクション要素は皆無、モデリングキャラの動きも無機質……など、ゲームゲームした魅力に欠ける点は否めませんが、球を突くときの一瞬の間の演出は絶品。アダルトな一本です。

25POINT

7月25日

CRAZY TAXI 3 High Roller



セガ
カーアクション
6800円

人気シリーズの新作がXboxに登場。お客さんを目的地に、時間内に運ぶのだが、目的地に早く運ぶためには何をしてもオーケーという豪快なカーアクション。ミニゲーム集も用意されているのだ。

まさに『クレタク』集大成、前作のシステムでいままでのステージ＋完全新規のラスベガス。夜なので静止画だとわかりにくいけれど実際は美しいし、遊びこむほど楽しくなる。家庭用として長く楽しめ、Xboxならではの立体的かつ広大なマップ。発見も多いし、ホント爽快です。

過去のシリーズの楽しさはそのままに、妥当なパワーアップ具合ですなぁ。興奮しながらドラテクをマスターできるCRAZY Xはビギナードライバーにうれしい要素。3Dアクションや格闘ゲームにも似たプレイ感は爽快度を増し、殺のあたりに風を感じます(笑)。まさにクレイジーの極み。

集大成のような、『クレタク』シリーズ最新作。新キャラや新車種はうれしい追加点。または、夜のラスベガスをモチーフにした新ステージはけっこうクレイジーでナイス！前作と比較すると大きな変化はないが、いままでどおりシンプルで楽しい。多彩なミニゲーム集もやり込めるし。

無軌道な挙動を求めて1日1實走を心がけるもよし、両手がダルダルになるのを覚悟で神の領域に挑むもよしの、間口の広いゲームです。クルマを使ったミニゲーム集は、手寂しいときや客人を持て余しているときにも役立ちます。国内産のバタ臭さを漂わすゲーム世界になじめれば何の問題もなし。

33POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

オリジナルという意味では当然『クレイジータクシー3』。1作目が大好きだったボクとしても、それも曲付きで完全リニューアルだし。『トライアングル』に『やるドラ』のようなアニメを期待する人には勧められないが、ストーリーの分岐とパズルが埋まっていく感を楽しみたい人ならマルかと。『マジデス』は以前掲載したときとゲーム内容自体の変更はないので再録。マスターロムが間に合わなかったけれど『叢-MURAKUMO-』はカッコいいよ。とにかく必見。

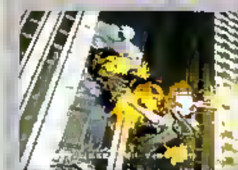
W杯ボケを吹き飛ばすには『クレタク3』っしょ。ていうかオレ『2』を遊んだことないですが(涙)、ドラテクを学びつつマップを把握していくほどにハマってしまうから、やめられませーん。とりあえず団体客1グループを全員目的地に運ぶことを目標とします(運転手失格)。サッカーの魅力にとりつかれなかったラッキー(?)な人には『バトルボールパーク宣言』を激しくオススメ。小気味よい操作感と清原選手のヤ(自粛)っぽい男前加減に酔いしれてはいかがでしょう?

今月は、よりドハデになった『クレタク』最新作はもちろんおススメ。同シリーズファンだけではなく、まだプレイしたことのない人にも購入してほしい。ライトエフェクトの華麗な夜のステージが味わえる以外、目新しい要素はとくにないが、Xboxでしか遊べないこの3作目はお約束どおりのクレイジーなゲームだぞ！ そして、マイXboxで野球ゲームをプレイしたいキミに『THE BASEBALL 2002』をプレイしてみよう。以上の2本で決定ッス。

正直いろいろと思うことはあるけど、単なる実名使用モノにとどまらない『THE BASEBALL 2002』は、いちプロ野球ファンとして高く評価できます。『パワプロ』シリーズ未経験で、本作をスポーツを題材にしたアクションゲームとして楽しみたい人は、投球の一連の操作に慣れるための時間が必要ということで、1点マイナスで参考にしてください。『トライアングル・アゲイン』を単なるギャルゲーと思って見逃す予定のアナタ、人生少し損するかも(笑)。

そのほかに発売されるゲーム & 周辺機器

叢-MURAKUMO-



未来都市を守る特殊チーム'ムラクモ'の一員となって、A.R.K.という飛行メカを操縦し、戦うメカアクション。暴走して逃げる敵・ターゲットを追いかけ、超近未来の犯罪都市に氾濫する違法行為を取り締まるのだ。爽快なスピード感と豪快なチェイスを楽しむことができる。ミッションに合わせ、人工知能(A.I.)を搭載した自立型サポート機能を持つA.R.K.は、超高速でのチェイスを可能にするのだ。

■7月25日発売　■6800円
■フロム・ソフトウェア
■ハイスピード3Dメカアクション

2002FIFA WORLD CUP™ Programmable Gamepad



ふたつの振動用モーター内蔵により、バイブレーション機能を持つ。ふたつのミニ・スティックでアナログは、敏感なコントロールも可能、アナログアクションボタン、アナログ・トリガー、8方向パッドを装備している。ワールドカップ日韓大会の開催を記念し、FIFAライセンス保有商品として登場。この商品の特徴は、すべてのボタンをカスタマイズすることができる。(マッピングの割り当てが可能)

■発売中　■周辺機器
■スラストマスター　■2980円

5.1chでゲームがどう変わるの?

Xboxの5.1ch対応ソフトを体験プレイしてレビュー風に、おなじみレビュアー一陣に語ってもらった!

5.1ch 対応ソフト 体験レビュー

HALO



マイクロソフト
6800

ラリースポーツ・チャレンジ



マイクロソフト
6800

5.1chシステムは買い?



相沢浩仁

ゲーム中も5.1chという最高のAV表現が可能なゲーム機Xboxは、8月発売の「鉄騎」からも推測できるように、家庭を最強のゲームセンターに変えていく可能性がある。これからはホームシアターではなく家庭内テーマパークだ!! 本誌編集長。

HALO: キャンペーンモード最終面を久々にプレイ。四方八方の敵からの攻撃と爆発、怒号のなか、ワートホグで駆け抜ける。「こりゃ確かにXboxの音源は256チャンネルもあるわ!」と実感できる臨場感と細かい音までの拾い上げ。エンディングの印象まで変わりましたよ!

ラリースポーツ・チャレンジ: 手っ取り早く5.1chを堪能するには、視点はボンネットかバンパー、レースタイプはラリークロスなどを選びましょう。ライバル車の接近やぶつかってきたときのその位置までが音で体感できます。あとお薦めはビスタビュークサミットのリプレイ。最高の音と映像です。

5.1chシステムは買い?: 編集部でゲームを遊ぶときボクはそれなりの値段のヘッドホンを使用しているのですが、長時間つけているとどうしても頭が痛くなる。だがこのドルビーヘッドホンはその自然な装着感とクリアーな音質でホント快適。欲しいです。確かに5.1chはゲームを変えています。



田川ラメ夫

音の表現力はグラフィックの美しさやシナリオのよさ、小気味よい操作性と同等の重要性を持っているから、ゲームをするときはできるだけナイスなサウンド環境で遊ぶことを心がけてますヨ。最近は忙しくて、ぜんぜんゲームできてませんがネ(涙)。

HALO: 5.1chのスゴさを体感するにふさわしいゲームというか、逆にヘボいサウンド環境だと本作の素晴らしさも伝わらないんじゃないか? ごく小さな足音から敵の位置を推測し、真後ろから放たれたロケットランチャーの恐怖など、音による状況描写が凄まじすぎます!

ラリースポーツ・チャレンジ: クルマどうしの激しいデッドヒートもなく淡々とくり広げられるラリーレースだけに、コーナーできしむタイヤやドリフト時の「ズザザザザーッ」という音に耳を研ぎ澄ましてしまいますな。何気ない音をキッチリ出すことの大切さを再認識できる秀作といえるのでは?

5.1chシステムは買い?: 殺戮サウンド(笑)に包みこんでくれる「HALO」といい、ラリーのストイックさをきちんと表現している「ラリースポーツ」といい、音のこだわりを感じますな。ていうか一度5.1chのシステムでゲームをプレイしたらもうもとに戻れませーん。つぎの給料日に買いそう〜!



麻布アルノ

5.1chサラウンドシステムに対応しているXbox。DVDビデオ再生の場合は映画館なみの迫力で映画を楽しめるというのだが、ゲームの場合はどうだろう。ゲームはほんとに変わるのだろうか? そしてほんとに不可欠なアイテムなのか? 判断タイム!

HALO: 5.1chシステムを使えば、FPSである「HALO」の3Dグラフィックの映像に完璧にフィットした迫力のある3次元サウンドエフェクトのすごさが絶対に分かる。本ソフト自体が完全に生まれ変わると言っても過言ではない。真のXboxファンなら、要体験!

ラリースポーツ・チャレンジ: レースゲームの場合は5.1chの効果は本当にあるのかなぁ、と思っていたがやはり効果あり! 音がよりリアルに聞こえるほか、自分を追いかけるライバルの位置がはっきり分かるのでプレイしやすくなっている。「HALO」ほどではないが、より気持ちよく遊べるぞ!

5.1chシステムは買い?: 個人的に、ふだんは周辺器などの「自分のゲーム機に接続するモノ」にあまり興味ない。しかし、今回は5.1chシステムはすごく欲しくなった。なにせ、それがないとXboxのひとつの決定的な魅力ポイントを味わえることができないからだ。少し高いが、マジで買い!



コブラ小林

ふだんゲームは、テレビのスピーカーからか、ふつうのヘッドホンでプレイしてます。昔買ったサラウンドは、デジタル入力がないヘボヘボなので、Xboxならではの性能を引き出すために買い換えたいんだけどね? オヤジ編集者代表・登板なし。

HALO: まさに5.1chで遊ぶための作品。さまざまなステージで再現される音、音、音。敵と味方の声が4方向から響き、ステージごとの自然音が聞こえてくる。自分視点だからこそ、音がリアルになることで、そこにイル気がする。5.1chで、パワーアップするすごさに脱帽です!

ラリースポーツ・チャレンジ: 始め、走りに気を奪われるので、そんなにスゴイとは思わないと思ったけど、ふつうの音で遊んでみるとなんだか寂しい。やっぱり臨場感というマジックにハマってしまっているのだ。細かい音の生み出すすごさ、もう5.1chのない世界に戻れなくなりそうです。

5.1chシステムは買い?: はっきり言って予算があるなら買い。個人的に、サラウンドヘッドホンを購入したい。深夜にDVDで映画や音楽ビデオを見たりするのもスキなので重宝しそうです。ゲームだってこんなに遊べる◎。ただ、まだ気楽に買える値段じゃないので、相沢編集長ボーナスください!

5.1chサラウンドシステムがゲームを100倍[※1]おもしろくする

Xboxが標準で対応しているドルビーサラウンド5.1ch。これは、5.1chに対応したソフトを、サラウンド対応のAVアンプなどを使って再生することで、音による臨場感がアップする音響効果。このシステムを導入すれば、四方から響く立体音響により、まるでゲームの世界にいるような錯覚を起こすほどの臨場感を持って、プレイを楽しむことができるのだ。後ろから迫る敵、全方向から響く音。これが前にふたつ、後ろにふたつ配置する4つのスピーカーに、モニター上などに置くセンタースピーカー、重低音を再生するサブウーファー0.1chの計6本の5.1chスピーカーが生み出すサラウンド効果だ。さらに、そのサラウンドをヘッドホンだけで再現する画期的な商品も登場。自分がプレイする環境に合わせて、選べるのだ。



↑サラウンドヘッドホンなら置き場所に困るということはない。ただし、大勢で楽しむならサラウンドセットを選んだほうがいい。あなたはどっち?

ドルビーヘッドホンとは?

ドルビラボラトリーズが開発したサラウンドシステム。2chのヘッドホンだけで、部屋に置かれた6本のスピーカーで表現するサラウンドのように聞こえるのだ。このヘッドホンのサラウンドシステムなら、通常のヘッドホンでは頭の中で聞こえてしまう音が、頭の外で、聞こえてくるべき方向から聞こえてくるゾ。

自宅の環境にあわせて、おすすめの2機種

ゲームのために生まれた5.1chサラウンドセット Smart theater GAME EDITION

5.1chサラウンドセット
HTP-G100
AVアンプ+防磁設計5.1chスピーカーシステム
オープン価格

- ゲームマシンに調和したブラックベース
- 導入しやすい商品をセット
- ヘッドホンモードなどゲーム仕様を強化

Xboxのゲームが5.1ch対応となって、急速に5.1chシステムの普及が進むなか生まれたのが、AVアンプと5.1chスピーカーを組み合わせた、5.1chサラウンドシステム"HTP-G100"だ。本体もスピーカーもブラックカラーのデザインを基調にしている。さらに本体には、Xboxカラーのグリーンを入れたデザインをとり入れ統一感も実現しているぞ。気になる機能のほうも、ゲームモードや、ヘッドホンサラウンドモードといったゲームに適したサラウンドモードを搭載。みんなで見るときは大音響で、深夜はひとりでヘッドホンで楽しむ、といったプレイ時の状況に合わせての使用が可能だ。6本のスピーカーを設置し、お部屋をホームシアターにしてパワープレイできるのだ!



5.1ch サラウンド・システム"HTP-G100"の主な仕様
【AVアンプ部】●最大出力・フロント:40W/ch、センター:40W、リア:40W/ch●入力端子・デジタル:光3系統、同軸1系統/VIDEO:5系統/S-VIDEO:2系統●出力端子・プリアウト:サブウーファー出力(1系統)/VIDEO:2系統/S-VIDEO:1系統●その他・SR入出力:1系統/消費電力:93W/外形寸法:420(W)×019(D)×65(H)mm
【スピーカー部】◎フロント/サラウンド/センタースピーカー●形式:密閉式ブックシェルフ型、防磁設計●最大入力:40W●外形寸法:76(W)×210(D)×81(H)mm◎パワードサブウーファー●形式:バスレフ式フロア型、防磁設計●定格出力:50W●外形寸法:165(W)×360(H)×254(D)mm

ヘッドホンで5.1chを再現できるドルビーヘッドホン世界初[※2]搭載機

DIGITAL CORDLESS SURROUND HEADPHONE
SE-DIR1000C
オープン価格

- スペースのいらないコンパクト設計
- 夜中でも思う存分サラウンドを体験
- テレビ、CDも5.1chに拡張再生

"ドルビーヘッドホン"をヘッドホンシステムとしては、世界初搭載(※2)。スピーカー5.1ch分の臨場感を、この1台で再現できるデジタルコードレス サラウンド ヘッドホンが登場する。2chヘッドホンでありながら、通常の6台のスピーカーを部屋に置いて再生するのと同様のサラウンド感を再現できるぞ。部屋が狭かったり、大きな音を出せない環境でも、この1台で体感できる画期的な商品なのだ。深夜の視聴時のような周囲への音漏れが気になる場合でも、ヘッドホンなら迫力満点の大音響で楽しむことができるよね。5.1ch対応のゲームやDVDビデオだけでなく、通常の2ch音声も5.1chに拡張して再生してくれるなど、優れた機能も搭載している。



デジタル コードレス サラウンド ヘッドホン
"SE-DIR1000C"の主な仕様
【ヘッドホン部】形式:オープンエアーダイナミック●重量:約360グラム(電池含まず)●電源:DC2.4V(充電式ニッケル水素電池×2)または、DC3V(単3乾電池×2)●連続使用時間:約20時間(付属充電式ニッケル水素電池フル充電時)
【本体(トランスミッター)部】●入力端子:光デジタル入力(角型)1系統、アナログ入力(RCA端子L/R)1系統●電源:DC12V 800mA(付属ACアダプター使用)●外形寸法:87(W)×221(H)×152(D)mm●赤外線到達距離:正面約10m

※1 あくまでも目安です
※2 2002年5月報道発表時、ヘッドホンシステムとして

国内発売決定！ 速報第2弾をお届け！

NINJA GAIDEN
ニンジャガイデン



タイトル	ニンジャガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	2003年春発売予定	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定	システム対応	
その他	―		

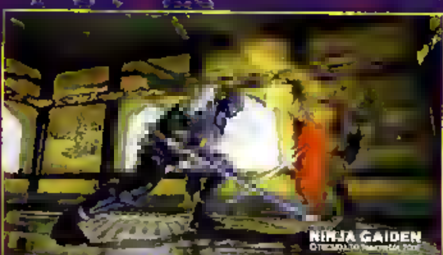
前号に引き続き『NINJA GAIDEN』の最新情報を紹介だ！ 明らかになった往年のアクションと板垣氏のインタビューは必見だぞ！

忍者らしいアクション満載！ 直撃インタビューと併せてご覧あれ

E3で電撃発表されたTeam NINJA最新作、『NINJA GAIDEN』の国内発売が正式に決定したぞ！ 『デッド オア アライブ』シリーズでおなじみのリュウ・ハヤブサが、ジャンルと舞台を替えて『忍者龍剣伝』の最新作『NINJA GAIDEN』に凱旋登場。今回は、まさに『忍者龍剣伝』を彷彿とさせるアクションの数々を紹介しよう。また、プロデューサーである板垣伴信氏へのインタビューも敢行！ 気になるゲーム性を聞いてきたぞ。

ポイント壱 攻撃の基本はやはり剣！

攻撃の基本は日本刀。単純に斬りつけるだけではなく、空中に浮かせて何度も斬りつけるといったアクションがあるようだ。インタビューではさまざまなウェポンがあるというが、いったいどんな武器があるのだろうか？



←敵の下忍を袈裟斬りで直撃。敵を斬るという狂喜の世界に快感を覚える……

↓異形の怪物を水平に斬りつけるハヤブサ。黄色いエフェクトは特殊攻撃にも見えるが、じつは敵キャラの鮮血。



ポイント弐 異形の敵、そして多彩なステージ

ハヤブサの敵は下忍、兵隊といった人間だけではない。頭部が光る謎の敵、さらにボスキャラと思われる超巨大生物なども登場するようだ。

ステージも城内や基地風な建物、地下水路、洞窟内などが確認できる。多彩なステージでハヤブサのアクションがいかに展開されるのだろうか？



↑→洞窟のようなステージで超巨大生物と戦うリュウ・ハヤブサ。とてつもなく巨大な敵キャラクターだが、Xbox実機で動いているというから驚きだね！ 背景の美しい描画にも注目してみよう。





←現代的な建築物のあるステージでの戦いもある。ハヤブサが、特殊装備で身を固めた兵士の攻撃をガードしているように見えるがこれは？ 『NINJA GAIDEN』では、1対多の戦いが基本となるぞ！

※画面は開発中のものです。

ポイント参 往年のあのアクションも再現

「忍者龍剣伝」といえば壁を使った多彩なアクションが特徴的だった。「NINJA GAIDEN」でも、その壁を活かしたアクションが継承されているのはもちろん、さらにパワーアップした内容になっているようだぞ。

壁への張り付きや三角飛び、柱から柱へ飛び移るアクション、そして壁走りといった、2Dではなし得なかった立体的な動きが満載されているのだ。とくに壁走りは、壁を数歩走ってジャンプ、再び壁に着地して壁走りをくり返すといったことができるようだ。『DOA』シリーズでの飯綱落とし（上空に敵を打ち上げて地上にたたき落とす技）もすごかったが、アクションゲームに舞台を替え、超忍ぶりに磨きがかかったのかな？



壁走り

➡垂直の壁を走るという、超忍ハヤブサを印象づける動き。ジャンプを挟むことで連続して駆け抜けることも可能らしい。





⬆➡右が往年の名作「忍者龍剣伝」の特徴的なアクション"壁張り付き"。張り付いてからのジャンプで、思わぬところに行けるという斬新な動作だったが、「NINJA GAIDEN」でもそのアクションを踏襲。まさに正統後継作って感じだね。

壁張り付きも健在

三角飛び



➡ジャンプ後、壁を蹴って反対方向に降り立つのが三角飛び。このアクションを駆使し、敵の虚をついた攻撃を仕掛けろ！



⬅⬇柱を蹴り飛ばしてジャンプ。銃に対抗するには立体的なアクションが必要不可欠になる。すばやく動いて敵の攻撃をかわせ！

柱から柱へジャンプで移動

バイオレンス＆究極の立体表現 それが『NINJA GAIDEN』だ!!

板垣 伴信
テクモ執行役員 Team NINJAリーダー

爽 快感、バイオレンス 狂気の世界を目指して

―「NINJA GAIDEN」は「忍者龍剣伝」の正統な続編ということなのでしょうか？

板垣　3Dの「忍者龍剣伝」です。「DOA」シリーズのハヤブサなのか、「忍者龍剣伝」のハヤブサなのかというのが気になるところだと思うんですけど、テーマや大事にしているところ、感じられる部分はいっしょなんだけど、積極的に交わらせようという気持ちはあまりないです。

―「NINJA GAIDEN」は、"かっこよさ"を強調していますが、どのようなかっこよさでしょうか？

板垣　かっこよさっていろいろあると思いますが、たとえば強さですね。キャラクターの強さ、怖さが感じられるものにしたい。爽快感も含めて。

格闘ゲームで追求している爽快感とはだいぶ違います。格闘ゲームはフェアに戦えなければならない。でも今回はアクションゲームなので、けっして敵とは対等ではない。そこに登場するキャラクターも善人ではなく、悪人ですよね。それらを力でねじ伏せて叩き斬って進んでいくゲームです。日本刀で斬るという、一種狂気の世界ですよ。かなりバイオレンスな内容になると思います。

壁 がメインではない すべてを立体的に表現

―メインの武器はやはり刀での攻撃ですか？

板垣　そうです。でも刀以外にもウェポンはかなり用意していますよ。やはりバイオレンスだからそのへんは大事にしたいなと。でも刀の持つ重みをいちばん大事にしたいというのがあります。上空のヘリをロケットランチャーで落としたら、それはハヤブサじゃないですから（笑）。

―刀での攻撃もいろんなバリエーションが用意されているようですが。

板垣　モーションはかなりこだわっています。さまざまなシチュエーションでいろいろな剣の使いかたができたほうがいいと思いますし。

銃を撃ってくるような相手にも刀で対応しますから、いろんな動きがあります。平面上での戦いじゃなく、真の意味での3Dアクションですね。

―3D空間をより立体的に感じさせるための要素のひとつが壁関連のシステムなんですね。

板垣　壁は確かに大事なシステムです。でもそれは数ある特徴の中のひとつにすぎません。壁に対するアクションに特化した"壁アクションゲーム"ではないんですよ。壁は、3D空間を自由に動き回るための自由度のひとつです。空間を本当に3次元的に処理して、そこでの移動やアクションの必要がある。それを実現するための一環として壁に対するアクションがあるという感じです。

壁へのアクションなどいろいろシステムはありますけど、一言でこのゲームを表すなら"バイオレンスアクション"だというところです。そこをすべての原点として作っています。「やはりハヤブサ」って感じですね（笑）。

プチ特報 テクモTeam NINJAの「NINNJA GAIDEN」と「DOAX」を楽しみにしている読者に朗報！　なんと弊社発行「Game Wave DVD」vol.23（7月30日発売）に両タイトルの映像が収録されるのだ！　Xbox実機からとは思えない美麗映像はまさに衝撃的。ファン必見のムービーだぞ！

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



秋まで待てない！

E3にて発表された『デッド オア アライブ』(以下『DOA』)シリーズ最新作『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』の国内リリースが決定！ 今号も最新画面写真の紹介とTeam NINJA板垣氏のインタビューを併せて紹介するぞ!!

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	2002年秋発売予定	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	未定	システム情報	
その他			

女性キャラクターが勢揃い！美麗映像と買い物システムは必見！

STORY 『デッド オア アライブ3』で、ザックが優勝したら？ のもしもの世界。ザックは優勝賞金をすべてカジノで賭けてしまった。持ち前の強運によって見事ジャックポットを引き当てたザックは、第4回となる格闘技大会、『デッド オア アライブ』を開催すると勝手に宣言。ザックが主催する大会に、胡散臭さを感じながらもつぎつぎと"ザック島"に集まる出場者たち。しかしこの大会に招待されたのは、なぜか女性ばかりだった……。ザックは何を企んでいるのか？

『NINJA GAIDEN』同様、こちらも国内でのリリースが決定した『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』(以下『DOAX』)。こだわりのゲーム開発集団Team NINJAが制作するだけに、ただのビーチバレーゲームには止まらないぞ。お買い物システムはもちろんのこと、仕草で個性づけられたキャラクターたちはキミを虜にすること間違いなしだ！



➡全8キャラが登場するオープニングムービーが用意されている。しかしこのエレナのムービー、ギリギリすぎです～

なぜ『DOA』でビーチバレーなのか？ Team NINJA 板垣氏を直撃!!

語り手 テクモ執行役員 Team NINJAリーダー 板垣伴信

キャラだけじゃない！ スポーツゲームとしてのおもしろさ

――ビーチバレーを題材に選んだ理由はどのようなところにあるのでしょうか？

板垣 好きなんですよね、基本的に。格闘ゲームだとこういうノリは作れないから。ずっと『DOA』シリーズをいいものにするというスタンスで作ってきました。でも僕は格闘ゲームだけが好き、というわけでもないんですよ。だから、格闘ゲームからある程度離れて、自分が作りたいものを作ったという感じです。今回はかなり楽しんで作ってますよ。

――スポーツゲームとしては、最初に手がけたアメフト(『フットボールファイター』。未発売に終わる)以来、何年ぶりですかね。

板垣 そうですね(笑)。あの失敗作から7、8年経ちましたね。でも今回はスポーツゲームを、というより『DOA』ワールドのキャラクターで遊ばせたかった。『DOA』のファンの方たちに対するサービス的な意味合いが大きいです。

――キャラクターが話題となっていますが、スポーツゲームとして目指すところは？

板垣 スポーツゲームを作るとき、キャラクターを気持ちよく動かせるというのはすごく大事なことです。『DOA』との共通点でいうと、操作のレスポンス、インタラクティビティーを大事にする。そういうところの気持ちよさを感じられるゲームにするというのが、いちばん大事なところだと思います。ポンと押してパンと動く、そういう気持ちよさですね。

――『DOA』のノウハウが活かせそうですよね。

板垣 動き回りに関しては『DOA』で動きをつけていた人間にそのまま引き続いてやらせています。だから動きのクオリティー、気持ちよさ、ちょっとした仕草といったムダな部分も含めて高いレベルで進行しています。今回とくに重視しているのが、ムダな部分。無用の用というのかな？ どうでもいいところでこそキャラクター性が感じられるべきであっ

ただのビーチバレーゲームじゃない！『DOAX』の魅力とは？

今回紹介している画面写真は、エレナのオープニングを除いてすべてXbox実機からのもの。このクオリティーで動くだけでなく、着せ替えもできるというのだからホントにスゴイ。しかも新キャラまで登場するというのだから、サービス満点だね。



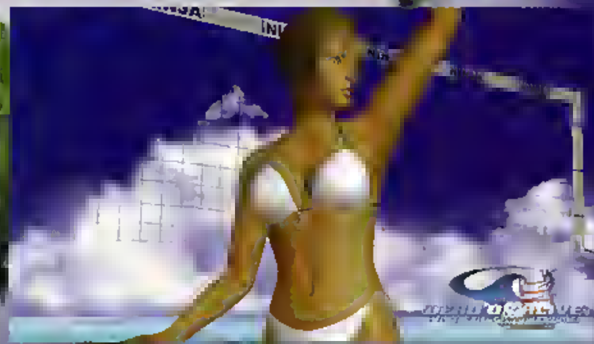
⬆ビーチバレーゲームとしての楽しさはもちろん、新キャラや買い物システムなどさまざまな要素が組み込まれている一作だ。

CHECK 1 もちろんレイファンも登場！ 新キャラ登場で全8キャラだ！

キャラクター関連で気になるのは新キャラ、リサの存在。いったいどんな女の子なんだろう？ レイファンの画面写真も公開され、残すはクリスティのみ。早くクリスティの水着も見たい？



⬆『DOA3』ではいちばん露出度の高いコスチュームがあったレイファンだけど、『DOAX』はさらにスゴイ！



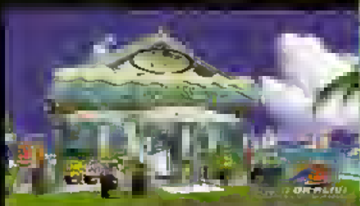
彼女は何者？

⬆『DOAX』でいきなり登場した新キャラ、リサ。彼女はいったい何者？ ザックが招待したということは、ムエタイの使い手？

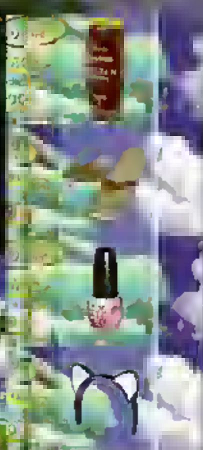
CHECK 2 お買い物システムに注目

ザックアイランドにはアクセサリショップとスポーツショップが存在する。そこで買ったものがキャラに反映されるぞ。驚くべきはキャラが日焼けすること。アクセサリショップで日焼け止めを買わないと焼けていくのだ。もちろんキレイに焼きたいなら日焼けローションだぞ！

アクセサリショップにはアイテムが満載！

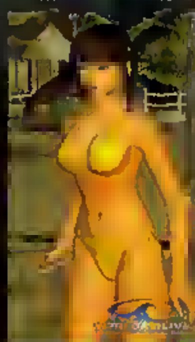


➡アクセサリショップとスポーツショップが存在する。



⬇➡鮮やかなオレンジとイエローの水着を着るレイファン。デザインを見ると、色違いの同じものらしい。耳元のハイビスカスはアクセサリショップで購入したものだぞ。





水着は何種類登場するの？

⬇かすみは赤い水着で。一見レイファンのと同じに見えるが横ヒモじゃない。



て、アタックやレシーブといったアクションでは、いかに気持ちよくプレイできるかを重視してます。だからサマーソルトアタックとか、そういうゲームじゃないですよ（笑）。そういう部分でないところでキャラクターを感じられるように注力しています。ヒトミはヒトミらしさ、かすみはあくまでかすみといったものが自然に感じられるモーションです。でも、もちろんビーチバレーゲームとして楽しいものにするために、ゲーム性としてはシビアに設計していますよ。

水着が100着!! 自分好みのキャラにできるぞ

―買い物システムはどんなものになるんですか？

板垣　アクセサリーや水着を着替えられたほうが楽しいし、それだけで魅力がでますからね。アイテムの数は、水着に関しては最低100を目指して作っています。やっぱりたくさんあったほうがいいじゃないですか。キャラクターに服を着させられるように作っているから、獲得しやすいようにしています。

アイテムに関しても、キャラクターの魅力に直接関わってくるもの、キャラクターの魅力がアップするものを大事にしています。いろいろわけのわからないアイテムも入っていますけど（笑）。

―アイテムは購入するというシステムでしょうか？

板垣　お金の単位は"ザック"です。試合で稼いだり、いろいろなミニゲームで獲得していくことになります。ミニゲームは、よくあるミニゲームっぽくはないものですね。自分たちがやりたいもの、あればいいなと思っているものを詰め込んじゃいました。

『DOA3』との連動も視野に入れています。Xboxのハードディスクを活かしていろんなことをやれればなと考えています。

―もしかして『DOAX』で獲得した水着で『DOA3』を遊ぶことができるなんてこともあるんでしょうか？

板垣　『DOAX』って、『DOA3』のモーションとか肉体のプログラムとはぜんぜん違うんですよ。体のラインはすべて一から作り直しました。やはり水着ということで体のラインが出やすい。曲線美を追求していくと、『DOA3』のままだときれいなモデルにならないんですよ。単純に格闘ゲーム用の技術を持ってくるといかつい感じになってしまうので。

ただ単にあるものを流用しただけなら、ここまでの表現はできないですよ。「なんでそこまでやるの？」と社内から言われるくらいの作り込みです（笑）。

アイテムは、水着だけでも最低100を目指しています

特報 XPECIAL

BLiNX THE TIME SWEEPER

E3バージョンでシステムを大検証!!



タイトル	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクション
発売日	2002年冬発売予定	価格	未定
開発	アートゥーン	制作費	
ブロック数	未定	システム功能	未定
その他	未定		

今月は、E3でプレイすることができたサンプル体験版で本作のシステムを大検証。さらに、開発者インタビューもお届けするぞ！

ブリンクスの仕事をチェック!! どんな冒険が待つのか？

アメリカ・ロサンゼルスで5月に開催された全米最大のゲーム見本市E3(Electronic Entertainment Expo)。この会場で、大々的に発表された『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』。日本制作のこのタイトルは、Xboxのさまざまな機能を使いこみ、まさにXboxだからこそ生まれたタイトルなのだ。今月は、E3会場で2ステージ遊べたサンプルロムをもとに、システムを検証する。まだ開発途中ということで、製品版ではさらにおもしろく完成すること"間違いなし"なのだ。ただ、日本のファンが初めてさわれるのは、秋のゲームショウになるだろう。それまでは、今月号の付録のDVDで映像をチェックしながら、記事をじっくり読んでくれ！

タイムスイーパー Blinx ブリンクス

Blinxは、平凡な生活をしていた"時間工場（タイムファクトリー）"で働く"タイムスイーパー"。見た目はかわいいが、わんぱくで向こう見ずな一面を持ち、正義感の強さは誰にも負けない……。Blinxの名前の由来は、Blink（瞬き）。時間をコンセプトとした作品だからこそ、選ばれた名前だ。"瞬き：一瞬"を大切に生きる。"時間"を大切にすればいろいろな夢がきっと叶う。

➡"瞬き（まばたき）"は、時間的には短い"一瞬"。そしてそんな"一瞬一瞬"が集まったのが、ゲームのコンセプトである"時間"だ。

武器TS-1000とは？

吸い込んで……





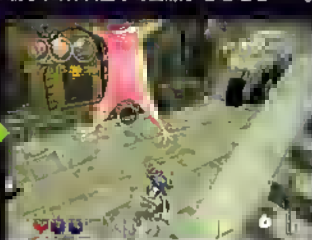
撃て!!

Blinx愛用の武器"TS-1000"。これは本来、タイムクリスタルを吸い込んで回収するためのタイムスイーパーの仕事道具なのだ。小さなガラクタから岩まで、さまざまなものを吸い込むことが可能だ。ガラクタは最大10個までストックできる。吸い込んだものを発射し、敵にぶつけて倒すのだ。

爆弾なども吸える

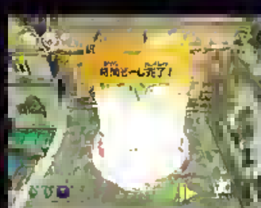
吸い込むものは爆弾などもあり、敵によっては勝手に飲み込んで自爆することも……。





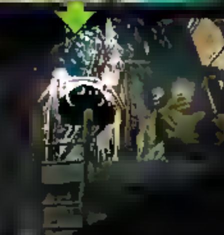
スイッチで道を開くのだ!!

基本的なステージは、スタート地点からそのステージにいる敵をすべて倒し、倒すことで開くゴールを目指すことになる。敵の数は画面右上に表示され、倒した敵にはγ印がつくぞ。ステージには閉じられた扉があり、先に進むためには、配置されたスイッチを押して扉を開く必要もあるのだ。このように、"時間操作"だけでなく、さまざまなギミックが用意されているのだ！



←ステージの敵をすべて倒すとゲートが開き掃除完了！





⬆スイッチを押すと、ジャボン玉（？）が出てスイッチに対応した扉が開くのだ！

時の結晶（タイムクリスタル）を集めるのだ!!

このゲームのキーとなる"時間操作"。その時間操作を行うために、タイムクリスタルを集めるのだ。タイムクリスタルは、続けて4つ集めるうち3つ以上同じタイムクリスタルを集めると時間操作を獲得できる。集めたタイムクリスタルによって、時間操作の種類も変化するぞ。

E3版では、タイムクリスタルは、ステージ上に配置されているものと敵を倒すことによって出現するものの2パターンが確認できた。使いたい時間操作を効率よく集めたい。4つ集めたときに同じクリスタルが3つ以上ないと"スカ"で、時間操作を獲得することはできない。

ステージ上に配置



敵を倒すと出現



同じクリスタルを3つ以上集めよう





6種類あるタイムクリスタルを4つ集めるごとに判定が行われ、同じタイムクリスタルが3つ以上あれば、その種類の"時間操作"を獲得する。獲得した時間操作は、合計10までストックできる。Blinxがタイムクリスタルを集めている途中に、ガラクタを吸い込んだときに集めていないクリスタルを吸い込んでしまわないようにしよう。そうしないと、揃わずに"スカ"になるぞ。

4つで一度にふたつゲット？

3つでは？



4つでは？



通常3つ揃えば時間操作を獲得できるが、4つ同じタイムクリスタルを集めると同時に2回分時間操作を獲得することができるのだ。一時停止のように戦闘に役立つ時間操作を多めに集めるなど、戦略にも関わってくるのだ。

クリスタルによって時間操作が変化

黄は**スロー**　黄色の星の形をしたクリスタルがスロー。一度の時間操作で10秒間、ブリンクス以外の時間がゆっくり流れるぞ。

青は**一時停止**　青い三日月の形をした一時停止。これも10秒間、ブリンクス以外の時間が静止。

緑は**録画・再生**　緑のひし形は録画再生。10秒間ブリンクスの時間を録画し、巻き戻して再生。

橙は**早送り**　オレンジ色のピラミッド型の早送り。10秒間すべての時間が早く流れるのだ。急いでいるときに役立ちそうだぞ。

紫は**巻戻し**　紫の十字は、巻戻し。10秒間、ブリンクス以外の時間が巻き戻しされるのだ。壊れた物も壊れるまえに戻る。

集めたタイムクリスタルによって時間操作が変更することは述べたが、その詳細をここで紹介しよう。左で紹介する5種類の時間操作と、敵にやられたときに自動的に作動する"リトライ"の6種類のタイムクリスタルが用意されている。状況に合わせた集めかたや、時間操作を使いこなしてプレイに役立てるのだ。一時停止で時間を止め敵が動けないうちに倒したりできる。ハートがないときに敵にやられるとゲームオーバーになるので残数に注意！

赤は**リトライ**　赤いハートはリトライ。敵にやられたときに、時間が少し戻り再度プレイできる。

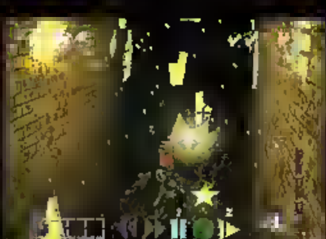


↑左上のハートがリトライの残数。これがなくなってしまってから敵にやられるとゲームオーバーになってしまうのだ。

↓金色クリスタルは、形に関係なくGOLD。獲得ゴールドは、集めたタイムクリスタルの上に表示。集めるとどうなるかは、謎？







意外なポイントもあるのか？

E3版のステージ上には、通常のプレイでは気づきにくい場所や行けない場所もあった。右の写真の場所には、ネコの形をしたメダル（？）がある。このメダルの役割はまだ不明だが、このようにステージ上には、さまざまな謎が隠されているようだ。制限時間内にステージ上を駆けめぐり、謎を解く楽しみも。時間操作を駆使した、奥の深い遊びが楽しめるようだぞ！



Xboxだから可能となったリアルタイム時間操作（タイムコントロール）システム

タイムファクトリーは、いろいろな世界に作った時間を供給している。その供給した時間の流れが歪んで、タイムクリスタルになり、放っておくと"タイムモンスター"になってしまう。そんななか時間ドロボーが、タイムクリスタルを集めるために強引に時間を歪ませ、タイムクリスタルに変えてしまった。多くなりすぎたタイムクリスタルがタイムモンスターに変化してしまったのだ。そんな状況の中ブリンクスは、この世界を救うため時間内にタイムモンスターを倒し、世界の歪みを直すのだ。

そんなストーリーが展開する『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』の最大の売りとも言えるのが、リアルタイム時間操作（タイムコントロール）システム。ここでは、この時間操作をタイプ別にどのように使うのかを検証する。前述したとおり、時間操作はタイムクリスタル（時の結晶）を集めた種類によって獲得できる。獲得した時間操作をXボタンを押し、操作を選んで、Xボタンを放すことで作動させるのだ。



⬆E3バージョンでは、ヒントが表示されたので、そこでどのように時間操作を活用するのか考えることができた。左、右トリガで視点変更をしたりして、まわりの状況に合わせて行動するのだ。



⬅時間操作が成功すれば、ゴールドやメダルなどプラス要素を獲得することもできる。プレイの奥の深さを実感できたぞ。

一時停止
Pause

一時停止を操作すると、ブリンクス以外のステージ上のタイムモンスターやアイテムの動きが10秒間止まるのだ。このあいだに敵からの攻撃を避けたり、動きの早い敵などを倒したりするために使える。一時停止は、いろいろ使える時間操作といえるようだ。時間停止中もブリンクスと持つ武器は作動するので、ガラクタを集めるなど効果的に使いたい。ほかにも水のあるステージでは、時間を止めると水をかき分けて歩くこともできる。もちろん操作が終われば、水はもとどおりに戻るぞ。このようなギミックが、いろいろ用意されているのだ。効率的な使いかたをして、ステージ攻略に活用できそうだ。



⬆水の中ならこのように水をかき分けて歩くこともできるのだ。そこから新たな道が開く、なんてことにも期待しちゃうね。



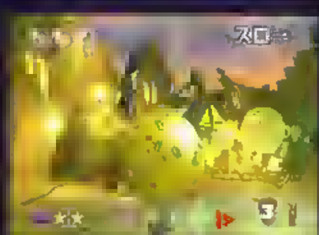
⬆一時停止なら敵の動きを止めて、攻撃することもできる。動きの早い敵から逃げたり、敵の攻撃をかわすのにも使えるのだ。

スロー
Slow

黄色い星のタイムクリスタルを集めて獲得できるスロー。このスローを使うと、10秒間ブリンクス以外の時間がゆっくりと流れる。たとえば、坂を上りたいときに、落ちてくる樽などの障害物が邪魔で上りにくいときに使って障害物を避けたり、流れの早い川でブリンクスが流されそうなときに、川から脱出してルートに戻ることができるなど、時間操作を活用できるのだ。もちろん、動きの早い敵との戦闘にも有効なのだ。一時停止で止めてしまうのも手だが、スローで敵の動きを遅くしてしまうことで、有利に戦えるからね。このスローには、ほかにもさまざまな活用方法がありそうだ。



⬆早く落ちてくる障害物を避けて先に進んだりできる。ブリンクスの通常行動では不可能だった移動も可能になるのだ。



⬆一時停止と同様に、動きの早い敵との戦いにも効果的だ。ただ、敵の動きが遅くなるだけなので、敵の攻撃には注意が必要。

早送り
Fast-Fowarding

E3バージョンでは、活用するポイントが見られなかった早送り。この早送りを操作すると、10秒間すべての時間が早く流れる。たとえば、操作によって、ダッシュなどのできないブリンクスを早く移動させたり、制限時間が短くなったときに、ゴールゲートを目指したりするのに使うことになるのだろう。5種類ある時間操作のうち、E3バージョンではいまいち具体的な活用法が見えなかった"早送り"だったが、製品版ではほかの操作と同様に活用されることは確実だ。時間操作の中でも、新しい使いかたを見つける楽しさもあるだろう。どんな操作が登場するのだろうか？



⬆早くA地点からB地点を経由して、C地点まで移動する、なんていう使いかたもあるかも？　どう活用できるか、気になるよね。



⬆早送りによってすべての動きが早くなるので、基本的なことだが、移動するときに敵との接触には注意する必要がありそうだ。

巻戻し
Rewind

E3バージョンで、いちばん時間操作として楽しめたのが、この"巻戻し"だろう。倒れる石像、崩れる橋。どこからか落ちてくる丸太や樽。これらも時間を巻き戻すことで壊れたものはもとどおりになり、丸太や樽は、逆に上へと戻っていく。壊れたことで進めなかった道に戻れたり、丸太に乗って巻戻ることで、ショートカットして移動することができたりするのだ。また、隠された場所に行くこともで、そこではネコ型のメダルも取ることができた。E3バージョンでは、各面2ヵ所ずつの秘密のポイントがあり、その中で3ヵ所はこの巻戻しを使わないと行けない場所だった。製品版では変更もあるだろうが、いろいろな仕掛けを解くカギになりそうだ。

壊れた石像をもとに戻せば……

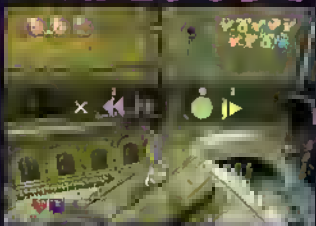


↑近づくと壊れる石像。この石像を巻戻しで直そう。ひさしのような部分があるので、この上に乗ってから操作しよう。

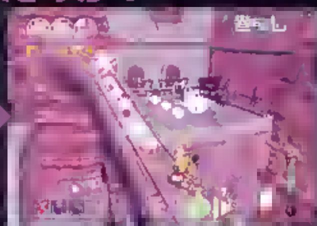


↑石像が直ると、リトライのハートのクリスタルが3つとネコのメダルがゲットできる。壊れたものはすべて巻戻したくなる。

ここはどうなっていたのか？



↑移動していくと階段のところに破壊された岩がある。ここでも時間操作で巻戻しを使ってみた。すると直ったのは……？

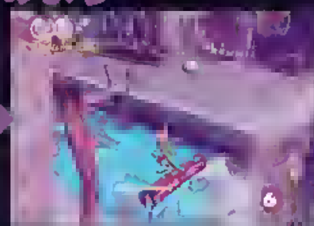


↑橋が復活。ゴールドのクリスタルが並んでいる。さらに右側の、メダルとタイムクリスタルなどがある場所にも行ける。

丸太に乗って戻ってみよう



↑川に流れ込んでくる滝から流されてくる丸太がある。この丸太に乗って巻戻しを行うと、滝をさかのぼることができる。



↑滝を上ると、通常はすぐに来れない場所にショートカットできる。ただし、残りのモンスターを倒すためには戻る必要あり。

自分を録画



↑シーソーの高くなっている側に飛び降りる姿を、10秒以内に録画しよう。

再生して移動



↑反対側で待っていれば、先ほどの姿が再生され、壁の向こうに跳ぶことができる。

録画・再生
Record & Replay

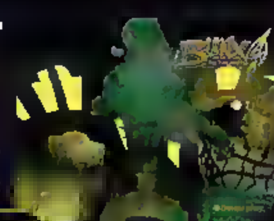
録画再生は、まず10秒間プリンクスの行動を録画する。10秒間の録画が終わると自動的に時間が10秒戻り、行動可能になるのだが、このとき先ほど録画した行動が再生され、同時にふたりのプリンクスが行動している状態にできるのだ。E3バージョンでは、シーソーに飛び乗る姿を録画し、再生が始まったら自分は跳ぶ側で待っていれば、先ほどのプリンクスが飛び降り、行けなかった先に跳んでいくことができる。そのほかにも、多数の敵がいてガラクタがないときに、何体か倒す姿を録画して、再生しているときに先ほど倒さなかった敵を倒せば、ふたりで攻撃したことになる。このように録画再生をいかに効率よく活用するかも、時間操作のキーポイントになりそうだ。

行けない場所や置かれた物!?　奥が深そうだ……

E3バージョンをプレイしていると、掃除機のTS-1000では吸えないガラクタや、見えているのに行けない場所などがあったのだ。お金を貯められることから推測すると、掃除機を買い換えるか何らかのパワーアップをすれば巨大なガラクタでも吸えるようになるかも？　オープニングデモでは、時間泥棒らしい姿やプリンセスらしき女性キャラの姿なども見ることができた。製品版では、きっともっともっと楽しいステージや難解な謎なども登場するだろう。



↑タイムクリスタルを吸い込む謎のキャラたち？



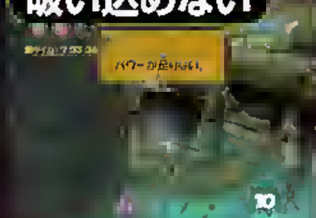
↑崩れようとする石像。右手に見える高台は？

ここは？



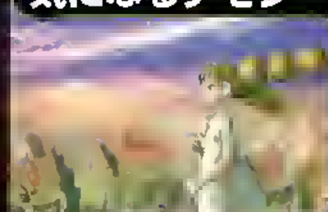
↑噴水のような場所。この場所のように、謎を解かないと来れない場所もあるのだ。

吸い込めない



↑大きなガラクタは吸えない。でも、そのあと"新型ソージキ発売中"の表示が……。

気になるデモシーン



↑何を思うのか、複雑な表情を見せる女性キャラは、誘拐されたプリンセスか？



↑風船に捕まって飛び上がる姿が？　ほかにもさまざまな操作がありそうだ。

ブリンクス・ザ・タイムスイーパーを作る男たち

ネコと時間操作と秘められた謎とは？

マイクロソフトの超期待作『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』。その制作者であるアートゥーンの大島氏とマイクロソフト山路氏のお二方に制作中の開発秘話を聞いた。

企画書も持たずに行った打合せで制作決定

——このタイトルが生まれたきっかけからお聞きできますか？

大島　作るきっかけなんですけど、マイクロソフトさんに石井[※1]と行ったんですよ。「仕事がしたいです」ってお話しにいったんですけど、企画書も持たずに。それでも、宮田さん[※2]に「おもしろいね、ぜひやろう」と言ってもらえて。あとで「ほかのメーカーさんも企画書持ってこないんですか？」って聞いたら「皆さん持っていらっしゃいます」って（笑）。

——そのときに、どのようなお話をされたんでしょうか？

大島　いままで作ってきた作品がアクションゲーム一筋でしたから、Xboxだからできるオリジナルアクションゲームを作りたいと。

山路　2年まえにマイクロソフトに入社して、すぐに大島さんと宮田さんとこのプロジェクトに加わったんです。新しいハードの立ち上げに参加したんで、ハードメーカーの顔になるキャラクターを作りたかったんですね。宮田も同じように思っていたようで、アクションゲーム作りましょう、という話になったんです。マイクロソフトという会社のイメージが、ウインドウズのイメージが強いですから、年齢層が高そうですよね。それでもっとゲームらしいイメージの、小中学生のような子供も含めて遊べるタイトルを作ろうとなったわけです。

——時間操作やキャラクターをネコにした理由はあるんですか？

大島　とくに決めた順番というのはないですね。それぞれが並行して進んでいったんです。

——時間操作や掃除機などのシステムはどのように決まったんですか？

大島　掃除機は、かなり初期から持たせることが決まりましたね。そのあとに時間操作が決まったという感じで……。決して宮本茂さんの影響ではないですね（笑）。掃除機は通常のアクション、ジャンプだったりと同じ操作だったんです。そこに新しいシステムが必要ということから、時間操作が生まれたんです。

山路　吸い込んで吐き出すという武器を持たせるというアクションが、最初の出発点だったんです。時間という要素が加わってからは、武器としては拳銃のような、敵にダメージを与える物であればいいのかもしれないんですが、掃除機というほうがわかりやすくて、いろいろな弾というかガラクタを吸い込んで撃つ。廃棄物だったり爆弾だったりと、吸い込んだ物によって攻撃方法も変えられるわけですから、大げさにいえば水を吸い込んで撃つこともできるかもしれませんよね。そんな自由度が掃除機では可能になる。身近にある物ですから、わかりやすいですからね。

——それで時間操作が生まれたわけでしょうか？

山路　掃除機に主眼を置くのではなく、いまは時間を使った遊びに主眼を置いています。当然敵を倒すことにも時間操作を使って誰でも想像のつくような、一時停止をして攻撃を回避するというようなわかりやすい使いかたもあるんです。だけど、ぼくらが表現したいのはそこだけじゃないんです。実際ステージを攻略していくうえで、絶対にクリアーしなければ、先に進めない時間の仕掛けが出てきたりといった謎がこれから明らかになっていくと思いますね。

ブリンクス最大の"売り" それが時間操作

——時間操作がこのゲームのポイントですね。

大島　ポイントですね。仕様書のいちばん最初のページに出てきます。

山路　よくいろいろな方から、「タイムコントロールという時間操作が売りですね。で、ほかには何が売りですか？」って聞かれるんですが。ほかにも売りはあるんですけど、いちばんは、時間操作なんです。ただ、そう聞かれると言うことは、時間操作と聞いてピンと来ない方が多いと思うんですよね。そこでまず、巻き戻しを使う、早送りを使う、という時間操作で何がおもしろくなるのかというのを伝えて、そこから2番目3番目のおもしろさというのを伝えていきたいと思っているんです。日本のユーザーの皆さんには、まだ遊んでもらえていないので、ゲームとしての深みというのが伝わっていないと思います。それをまずきちんと伝えていきたいですね。

大島　時間を使ったゲームがいままでにもなかったわけではないですが、リアルタイムに時間が変化することによるおもしろさ。ハードディスクの中にデータをすべて読み込んでおいて、それをまた吐き出して、いろいろやらせるというゲームはなかったですよね。ビデオに録画された映像の世界にいるキャラクターを操作できる。そんなゲームなんですよね。それがうまく伝えられないので、どうしましょうと（笑）。

山路　当然いままでも時間をキーワードにした、タイトルもありました



優秀なスタッフの協力もあって、今回のストーリーは泣けますよ！



大島直人
Naoto Oshima

アートゥーン
ディレクター

ハドソンから発売のGBA用『ピノビィーの大冒険』『ピノビィー＆フィービィー』などを制作。ディレクターを務める。セガ時代『ナイツ』や『ソニック』などを制作。

※1　石井：アートゥーン代表の石井洋児氏



が、タイムマシン的に時を越えて旅をするというようものでしたよね。これは、アクションゲームで、リアルタイムに時間を操作して遊べる最初の作品だと思うんですよ。その時間操作については、E3バージョンでも見せていないものが多いんです。ほかにも、プレイを見せたほうが「ああ、おもしろい！」って言ってもらえるんですけど、止まっている画像だけでは「ふーん」で、終わっちゃうんですね。そのおもしろさをうまく伝えられるようにしたいですね。「こんなコトができるなら、こんなコトもできるよね」って。

——時の結晶を集めるわけですが、4つ同じ結晶を集めると倍の操作ができるわけですか？

大島 時間は増えないです。操作可能なストック数が増えるだけです。

——ストック数は、決まりですか？

大島 そこは、これから変更もあるかなと。確定ではないですね。情報をハードディスクに入れていくわけなので、容量の問題もありますし。

——ハードディスクがあるから、この時間操作などができたということですが、本当にそうなんですか？

大島 ハードディスクがないとできないんですよ。詳しいことはまだ言えないんですが。

山路 プレイデータ（キー入力）を記録するというのが、メモリの容量を少なくするためにも使います。『ブリンクス』でいえば、巻戻ったときに、アイテムをゲットしたりと過去の事象に対してアクションをして変化が起こったりします。録画再生では、過去の自分と、いまの自分がいっしょにプレイするという、同一な世界に存在しているという事象も発生します。キー入力だけでやっているのではなくて、ちゃんとそのときどきの事象を記録していて、この位置で何をして何が起きているかを記録しているんです。これは、膨大なデータ量を必要としますので、ハードディスクビデオレコーダのように、ハードディスクで情報をちゃんと記録しているんですね。だからその世界に自分で変化を与えることができるということになります。ハードディスクを持たない、いままでのゲーム機ではできないんです。

大島 このお話って、東京ゲームショウの時期に読者のみなさんに遊んでもらって、プレイすることでさらに疑問が出てくると思うんですよね、そのころにじつは内部はこうなっているという説明をしたほうがいいと思うんですよね。いまその説明をしても想像するだけなので、これ以上深くお話ししても。触ってもらったあとなら、録画再生で録画した内容を再生中にさきにやってしまうとどうなるのか？　みたいな時間の流れのおもしろさがわかってもらえると思うんですよ。

山路 プログラマーは本当に大変だと思いますよ。

大島 複雑になったときにどうなるかというのも楽しんでもらいたいですし、時間操作をしないとエンディングにたどり着けないですから。



ま だまだ奥が深い ブリンクスの世界

——いろいろなことができそうですよね。E3バージョンでも、「どうやってあそこに行けばいいのか」という場所もありましたからね。

山路 世界になれてきたころに、どんどん難しい仕掛けを用意したいと思います。アクションだけじゃなく、時間操作を楽しんでもらいたいですし、最初はルールのわからない新しい遊びに戸惑うかもしれませんが、慣れてきたときにもっと「こんなコトができるのか」と奥深い遊びを感じてもらえるように作っています。

山路和紀
Katsunori Yamaji

マイクロソフト プロデューサー

日本オリジナルタイトルを手がける。『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』だけでなく9月発売予定の『MAXIMUM CHASE』も氏のプロデュース作品である。



ボリュームがあるのでクリアーもチェックも大変なことになりそう

——キャラクターをネコにした理由はあるんですか？

大島 だれでも知っていて、家で飼われていたりする動物がいいかなと。で、時間工場で働いているという設定から犬じゃないな、ネコか、という感じで。世界中の人に愛されるキャラにしたいですから。

——Blinxの名前の由来は？

大島 瞬く"Blink"ですね。

山路 候補の中から、あからさまにネコだとわかる名前はイヤだったので、瞬きというダイレクトではなく、時間を表現する名前から決まったんです。

大島 僕はネコを感じる名前が気に入ってましたね。"ブリンクス"は、意味も響きもよかったですね。

——ほかに候補はどのようなものがあったんですか？

大島 "ネコジー"（笑）。

山路 USではネコはキャットですから、ネコでは通じないんですけど、「日本の"ねこ"はクールだ」と。で、「"〜じー"という愛称があるだろう」。それで"ネコジー"はどうだ」とUSから言ってきて、彼らは日本の文化を理解しようとして、そこはとっても嬉しいのですが……。

——E3バージョンでは、2ステージ遊べましたが、あのようなステージ構成になるのでしょうか？

山路 実際には、ひとつのステージが、いくつかのラウンドを持つ構成になります。そのふたつのラウンドをお見せした感じでしょうか。それぞれの世界を掘り下げて、もう少し大きなイメージの世界が楽しめるようになっていますね。

——全体のボリュームは？

山路 かなりのボリュームになりそうですね。クリアーもチェックも大変なことになりそうです。

——ストーリーも、あるんですよね。さらわれたお姫様を救うという？

大島 泣かせます。暖かいですよ。優秀なスタッフに協力してもらえたんで、お話も、演出にも。

山路 ゲームショウのころまでにはもう少し具体的なお話もお見せできると思います。

大島 ゲームをわかりやすくするという、自分がゲームの世界で何をするんだという目的をはっきりさせる意味もあるんですけど。今回のストーリーは、夢とか、冒険とか、暖かさとか、感動とか、すごくこだわっていたんですが、自分の力だけではなく、優秀な人の助けを借りて作り上げたストーリーなので、今回はかなり自信がありますね。

山路 楽しみにしていてください。



※2 宮田さん：マイクロソフト Xboxタイトルの制作統括部部長・宮田敏幸氏

ついに公開！ これがウワサの"CRAZY X"！ ラスベガスをモチーフにしたGLITTER OASISも徹底紹介！



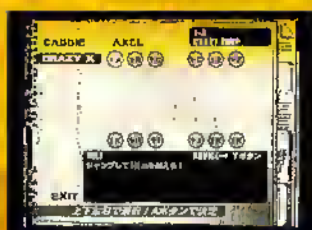
シリーズ恒例のミニゲーム集が"CRAZY X"の名で本作にも登場！ 今回はこれに加えてゲーム全体の流れと、新ステージ"GLITTER OASIS"の見どころも紹介しよう！

タイトル	クレイジータクシー3 ハイローラー		
発売元	セガ	ジャンル	ドライブアクション
発売日	7月25日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ヒットメーカー	制作者	プロデューサー：菅野顕二
ブロック数	ゲームデータ：4ブロック　リプレイデータ：4ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他			

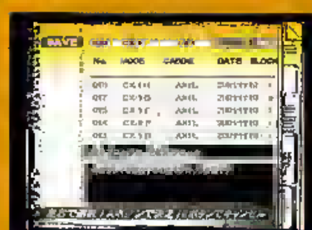
ミニゲーム"CRAZY X"でドライビングテクニックを磨こう！

ミニゲーム集"CRAZY X"は、ゲームごとに提示される特定の課題をクリアーしていくのが目的だ。ひとつひとつの内容はメインゲームに負けないほどのクレイジーぶりで、「クルマ使ってこんなコトするのか！」という突き抜けた楽しさが味わえる。

それぞれのミニゲームをクリアーすると、プレイデータとスコアをセーブすることが可能。スコアは距離だったりタイムだったりとさまざまだが、記録更新を目指して試行錯誤しているうちに、クレイジーダッシュなどのコマンド技や、ハンドルさばきといったドライビングテクニックが自然と磨かれていくぞ。今回は最初に選択できるミニゲームの中から、10種類を紹介しよう。



↑メニューはX字型に並んでいる。クリアーすると選択可能なゲームが増えていくぞ。



↑リプレイのリストを見れば記録は一目瞭然。自己記録更新に挑戦し続けよう！

CRAZY X 1-A CRAZY JUMP
ジャンプして400mを越えろ！

スキーのジャンプ競技のように飛距離を競うミニゲーム。上り坂を激走し、タイミングよくジャンプして距離を伸ばそう。最低クリアーラインは400メートル。クレイジーダッシュなどを駆使した加速と、踏み切りの瞬間のクレイジーホップがポイント！



←緑の芝生の上を勢いよく飛行。さてどこまで距離が伸びるか？

CRAZY X 1-B CRAZY HOME-RUN
ボールにアタックしてスタンドまで飛ばせ！

大砲から打ち出される超巨大野球ボールを打ち返して、スタンドに叩き込もう。ボール発射と同時にこちらも発車して、タイミングを合わせてクレイジーホップで体当たりだ。ボールの飛距離がスコアになり、クリアーラインは450メートル。目指せ場外ホームラン!?



←フライだとスタンドまで届かないぞ。ジャストミートを狙え！

1-C CRAZY BALL
制限時間内にボールに10回アタックして割れ!

ディスコ調の光るフロアにバカでかいミラーボールが出現! 制限時間内に10回体当たりしてこのミラーボールを割ろう。残りタイムがスコアになるぞ。体当たり時の勢いは関係なく、バックジャンプでアタックしてもオーケー。小回りがタイム短縮のカギか?



←吊されたボールに体当たりするにはやはりクレイジーホップで。

1-D CRAZY TORNADO
制限時間内に客を届けろ!

はるか彼方に見えるトルネードがクルマを巻き上げている! ものすごい勢いで落下してくるメチャクチャな数のクルマをかわしながら、崖の上を走り抜けて制限時間内にお客をゴールまで届けよう。スコアは残りタイムだ。崖から落ちてしまうと失敗になるぞ!



←ほとんど笑うしかない勢いのクルマの雨。ハンドリングが重要。

1-E CRAZY BALLOONS
制限時間内にすべての風船を割れ!

コート内に設置された風船を体当たりで割っていこう。制限時間の残りタイムがスコアになるぞ。風船の高さには2段階あり、走り抜けるだけで割れるものとクレイジーホップでジャンプしなければいけないものがある。風船の配置を覚えてタイムを短縮しよう。



←風船から風船の最短距離を把握しないと記録更新は難しいぞ。

1-F CRAZY FOOTBALL
コートから外れずに制限時間内に客を届けろ!

制限時間内にアメフト選手をゴールまで届けて"タッチダウン"を決めろ! 体当たりで行く手を阻むのは数10台の乗用車や大型トラック。ウカウカしてると取り囲まれて身動き不能にされてしまうぞ。コートを仕切る左右のラインからはじき出されても失敗になる。



←ハンドリングとスピードを活かして体当たりをかわし続けよう。

1-G CRAZY UFOS
制限時間内にすべてのUFOにアタックして破壊しろ!

アップダウンのあるルート上にUFOが浮遊している。そのすべてを制限時間内に体当たりで破壊するミニゲームで、残りタイムがスコアだ。ルートは逆送することも可能だが、1回のジャンプで確実にUFOを破壊しないとクリアーは難しいぞ。タイミングをつかめ!



←ひとつひとつのUFOの形が違うのもこだわりの注目ポイント。

1-H CRAZY RING
制限時間内に8回火の輪をくぐれ!

サーカスの定番、火の輪くぐりをクルマでやろうというミニゲーム。輪をくぐったら坂道を上ってジャンプ台に戻り、また輪をくぐろう。制限時間内に8回輪をくぐり、残ったタイムがスコアとなる。小回りをきかせて走り続ければ新記録が叩き出せるかも?



←火の輪にぶつかっても燃えはしない。安心してジャンプだ!

1-I CRAZY POLES
制限時間内にすべての客をそれぞれの目的地へ届けろ!

8人の客を連続して目的地に届けよう。寺院風のステージには8本の柱が立っており、この柱の下に客がいる。目的地であるつぎの柱の下にはつぎの客が待っているぞ。客の乗り降りをスムーズに行いつつ、短距離で効率よく加速できるかどうかが勝負の分かれ目だ。



←柱にぶつかってブレーキ代わりにするのもテクニックのひとつ。

1-J CRAZY RAMPS
ジャンプ台をつないで制限時間内に客を届けろ!

ピラミッドの内部に仕掛けられた罠のように深い穴が連続したルートが舞台。設置されているジャンプ台を使って穴を飛び越し、客をゴールまで届けよう。スコアは制限時間の残りタイム。加速とハンドリング、クレイジーホップのタイミングのすべてが重要となる。



←当然だが穴に落ちると失敗となる。このジャンプでつぎに届くか?

クレタクミュージック ハードコア・アーティストの楽曲をBGMに使用している『クレイジータクシー』シリーズ。本作に参加した5つのバンドを紹介しよう。まずはBad Religion(バッド・レリジョン)。1980年ロサンゼルスにて結成。ハードコアの過激な速さと耳なじみのよいメロディを融合させたメロディック・ハードコアを生み出した"メロコアの大御所"だ。

ゲームルールは極めて単純！ 乗せて降ろせ！

タクシーを題材にしたこのゲーム、基本的なルールはいたって簡単。街角に立っているタクシー待ちの客を捜してクルマに乗せ、目的地まで運ぶだけ。ちなみに客を乗せて走っている状態を"賃走"という。そして客を降ろしたら、またつぎの客を捜して乗せ、賃走。制限時間いっぱいこれをくり返すことになる。客からもらった賃送料金がスコアであるトータル料金に加算されていくので、ハイスコアを叩き出すためには可能な限り早く客を目的地に送り届け、タイミングよくつぎの客を乗せる、という一連のアクションをいかにスムーズに行うかが重要になってくるぞ。

1. 客を見つける



←向こうの路上に客発見。交通安全ハナから無視でクレイジーに直行せよ！

街角に立っている人の中には、頭上に回転する"$"マークをつけた人がいる。これがタクシーを待っている客だ。赤いマークの客は近い目的地、黄色は中くらいの距離で、緑は遠くの目的地に行きたい客を示している。青や水色で、中に2～4の数字が描かれているマークは団体客の印だ。慣れないうちは自分の腕に合わせて客を選ぶのも重要だぞ！

↘目的地が遠い客は緑色のマーク。停車位置も狭い。





↗これより少し遠いと黄緑、少し近いとオレンジ色に。

↘十数秒走れば目的地な客。距離を示す色は全部で5色。



2. 客を乗せる

タクシーを待つ客の足元には停止エリアを示す円が描かれている。この円の中でタクシーを完全に停車させよう。目的地が遠くの客、つまり"$"マークの色が緑に近い客ほど停止エリアは狭くなっているぞ。



←車体がある程度以上エリア内に入っていればオーケーだ。



↑客もけっこうクレイジー。停車させるとドアも開けずに飛び乗ってくるぞ！

3. 目的地まで走る

客が乗った瞬間、画面左側に目的地を示すウインドーが現れる。これはすぐ消えてしまうが、Xボタンを押すといつでも呼び出せるぞ。あとはタクシー上方に浮かぶ矢印に従って目的地を目指そう。ルール無用、逆走も何でもアリでレッツゴー！

➡矢印をあえて無視してショートカットを狙うというハイテクニックもアリ。



クールにキメろ！ ドライビングテクニック!!

タクシーの運転は非常に簡単。アクセルを入れれば走行、ブレーキで停止。ハンドルで左右に曲がり、ギアをDに入れれば前進、Rに入れれば後退。たがこれだけでは制限時間内に客を目的地に届けるのは難しいぞ。ここで紹介するコマンド技を身に付け、クレイジーな客の要求にはクレイジーな走りで応えよう！



←これらのテクニックを複合させて使い、一秒でも早く街を走り抜けろ！

CRAZY STOP クレイジーストップ



↑客を乗せるためのエリア内に急停車するときなどに使おう。

クレイジーダッシュを出した直後に、ギアをRに入れてブレーキをかけることで出せる急ブレーキ。DとRはほとんど同時押しに近いようなタイミングでオーケーだぞ。

CRAZY DASH クレイジーダッシュ



↑発車は基本的にこのダッシュで。走行中にも加速に使おう。

アクセルとブレーキを放した状態でギアをDに入れ、直後にアクセルを入れると発動。タクシーが金色の炎を上げて急加速するぞ。常時使っていくべき基本テクニックだ。

CRAZY BACK DASH クレイジーバックダッシュ



↑バックダッシュの場合、前輪から金色の炎が噴き上がる。

急発進でバックする、クレイジーダッシュの応用技。アクセルとブレーキを放した状態で、ギアをRに入れ、直後にアクセルを入れると発動するぞ。タイミングが重要だ。

LIMITTER CUT リミッターカット



↑これをくり返すと速度が上がっていく。金と緑の炎が目印。

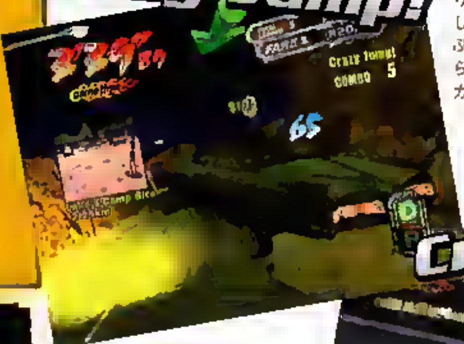
クレイジーダッシュの加速走行中にアクセルを離し、ギアを一瞬Rに入れて、直後にギアをDに入れてすかさずアクセルを入れることで出る超加速テクニック。重要な技だ。

クレタク ミュージック　続いて紹介するのはThe Offspring（オフスプリング）。1983年カリフォルニアにて結成。疾走感のあるサウンドが魅力のネオパンクバンドで、「クレタク」といえば「ヤーヤーヤーヤーヤー！」で始まるオフスプリングの"All I Want"を思い出すファンも多いんじゃないかな。ライブ・パフォーマンスのクレイジーぶりでも名高いバンドだ。

客を喜ばせてチップをゲット！

賃走中は1秒も早く目的地に向かうのが目的。しかしテクニックを駆使したドライビングアクションを披露すると、客が喜んでチップをくれるぞ。このチップは賃送料金に加算される。しかも一般車にぶつかることなくチップをもらい続けると、"COMBO"となってもらえるチップのレートがどんどん上がっていく。客が喜ぶクレイジーなアクションはつぎの3つだ！

Crazy Jump!



⬅ジャンプ台や段差を利用したりクレイジーホップでジャンプしたりして、一定時間空中を跳ぶとチップが加算される。崖から飛び降りたりするとショートカットにもなって一石二鳥？

Crazy Drift!



➡一定時間クレイジードリフトを続けると、どんどんチップが加算されるぞ。曲がる必要があるところは全部ドリフトでキメる？



⬅一般車にぶつからないようギリギリまで接近して追い越したり、同じように対向車とすれ違ったり、飛び越したりしてもチップが加算されていくぞ。

Crazy Through!

4. 目的地で停止、客を降ろす

客ごとに設定されている制限時間以内に目的地にたどり着こう。目的地は緑色の枠で囲まれているので、すぐにわかるはずだ。この枠内で完全に停車すれば、客は自動的に下車して賃走料金がトータル料金に加算される。ブレーキングが重要！



➡奥に見える緑色の幅広い枠のエリアが目的地だ。

SPEEDY



⬅制限時間が多く残っているうちに目的地に着くと、客も大喜びしてくれる。



BAD

➡時間切れになると客は怒って飛び降りてしまう。この場合は料金はもらえないぞ！

5. つぎの客を捜す

客が降りたら、すぐにつぎの客を捜そう。賃走中はタクシー待ち客の停止エリアは表示されないが"$"マークは出ているので、目的地が近くなったら周囲の客の位置を把握しておけば、手際よくつぎの客を乗せることができる。



➡目的地のエリア内にはつぎの客が待っていることも多い。なるべくタイムロスをなくそう。

CRAZY DRIFT クレイジードリフト



⬆スピードを殺さず最短距離でターン。緑の炎がタイヤを包む。

走行中にギアをRに入れ、直後にDに戻しながらハンドルを切る。このドリフトはカーブを急角度で曲がるのにも、Uターンにも使用可能だ。停車中ならその場で急旋回する。

CRAZY HOP クレイジーホップ



⬆通常クレイジーホップ中には軌道を変えることはできない。

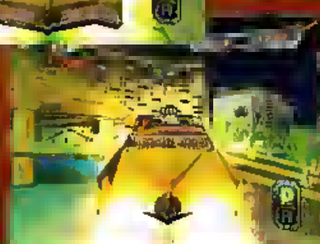
ジャンプ台などがない平地でタクシーをジャンプさせることができる。方法はYボタンを押すだけと簡単だが、ほかのコマンド技と組み合わせることができる重要な基本技だ。

CRAZY HOP DASH クレイジーホップダッシュ

停止中にクレイジーホップでジャンプしたあとにクレイジーダッシュのコマンドを入力すると、タクシーがある程度空中を前進する。この技を使えば助走がつけにくい場所でも段差などを乗り越えることができるぞ。



⬅まず停車中の状態からYボタンでクレイジーホップ。頂点に達したところでクレイジーダッシュを入力すると……。



➡後輪が炎に包まれてタクシーが少しだけ前進する！ ただし、助走つきのジャンプの飛距離は伸ばすことができない。

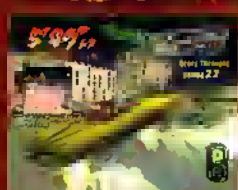
CRAZY BACK DRIFT クレイジーバックドリフト



⬆クレイジードリフトと逆に、前輪が緑の炎に包まれるぞ。

走行中にギアをDに入れ、直後にRに入れてハンドルを切る。ドリフトして180度回転したあとバック走行を開始する技で、難易度は高いが使いどころは意外に少ないかも？

CRAZY DRIFT HOP クレイジードリフトホップ



⬆空中で方向転換するため、着地と同時にダッシュしやすい。

クレイジードリフト中にYボタンを押してクレイジーホップし、ジャンプ中に方向転換させる高度な複合技。立体交差している道路間を飛び移るときなどに便利だぞ。

レタクミュージック 3つ目に紹介するのはMethods of Mayhem（メソッズ・オブ・メイヘム）。1999年、元Motley Crue（モトリー・クルー）のドラマーだったトミー・リーが結成したバンド。ヒップホップやメタルなどのアプローチを取り入れたカッコよくも危険な香りのするロックサウンドが特徴で、総合格闘技"PRIDE"で選手紹介のBGMにも使われているぞ。

新コース"GLITTER OASIS"の見どころチェック！

『CRAZY TAXI 3 High Roller』の完全新作コースである"GRITTER OASIS"は、アメリカ合衆国西部の有名なギャンブルタウン、ネバダ州ラスベガスをモチーフにしたコースだ。実際のラスベガス同様、GRITTER OASISも砂漠のような不毛の荒野と岩場に囲まれた街であり、きらびやかな歓楽街と荒涼とした自然が共存するステージになっている。時間帯設定は夜なので、都市部の明るさと郊外の暗さのコントラストもおもしろいぞ。今回はそんなGRITTER OASISの見どころや攻略のヒントとなるポイントをいくつかチェックしていこう。このステージに登場するファンキーな団体客にも注目だ！

渓谷から底まで大ジャンプ！

街を取り囲む荒野地帯はかなり起伏が激しく、道も蛇行している。渓谷の上で客を乗せたら目的地は谷底で、降りる道はあるけど遠回り。そんなときは高低差を活かしたダイビングを効果的に使って、時間の短縮を図ろう。





↑迷わず谷底に向かってダイブ！ 1回できれいに谷底にたどり着けなくとも、残りは崖を駆け降りれば問題ナシ。このステージではもはや基本テクニック？

ビルの上も走っちゃえ！

街中にいくつかあるジャンプ台を利用すれば、ビルやアーケードの上を走ることができるぞ。対向車も障害物もないので心おきなくダッシュ可能！ 屋根に上るためのジャンプでチップを稼ぐこともできるのもオイシイ。





←↑ダッシュとホップ、ジャンプ台をうまく使ってビルの屋上に上ろう。ビルとアーケードのあいだをジャンプで飛び移ることもできるぞ。



アフロ



バスケット選手

岩場地帯は意外なショートカットあり!?

赤茶けた岩場地帯では、切り立った崖の向こう側へジャンプで飛び移れる場所がある。こういった場所を見つけて有効に活かしていくのがスコアアップへの早道だ。ちなみに渓谷の斜面も駆け上ることができるぞ。



↑どこからどこへ飛び移れるかという知識、飛ぶタイミングをつかむカン、そして度胸とテクニックが必要だ。クレイジーにしてクレバー、大胆かつ細心でなければスコアアップは望めない！



➡こんな岩肌みたいな道なき道を突っ走ってこそクレイジーの名にふさわしい！

クレタク ワンポイントテク 1
遠い客をうまくつなげろ！

ゲームに慣れてきたら緑のマーク、つまり遠距離の客を連続して乗せていくようにしよう。なぜなら、距離が遠いということは単に賃走料金が増えるだけでなく、途中をショートカットできる可能性も高いからである。目的地が近付いたら、その周囲に緑マークの客がいないか気にしながら停車してみよう。



↑団体客は意外にショートカットが難しい。狙い目は緑の個人客だ！



野球選手

クレタク ミュージック 続いてはバンドじゃなくて個人アーティスト、Brian Setzer（ブライアン・セッツァー）。1980年にSTRAY CATS（ストレイ・キャッツ）でデビューした彼は、ロカビリーとスイングを合体させたようなスタイルで、明るくポップにアメリカ的青春を歌い続けてきた。最近ではイチローの登場するペプシコーラのCMソングも歌ったりしている。



ベルボーイ

牧 師

『クレタク3』体験版100名プレゼント！

Present

ファミ通Xboxの読者のためにと、セガから体験版を100枚もらったぞ！　内容はGLITTER OASISを3分間、ミニゲームを6つほどプレイできるようになっている。締切がちょっと早めだけど、ドシドシ応募してくれ！

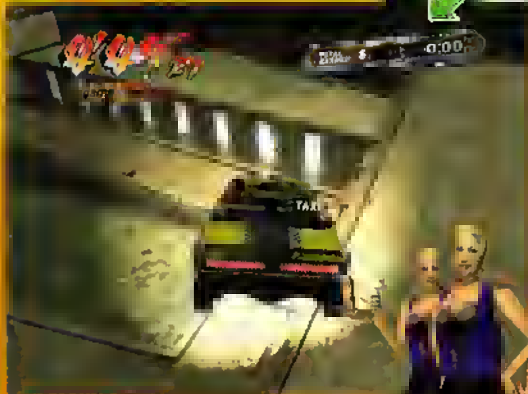
■応募要項：右の応募券をハガキに貼って応募してください。
■あて先：〒154-8528　株式会社エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「クレタク3体験版クレクレ」係
■締切：7月8日必着
■当選発表：発送をもってかえさせていただきます
（ゲーム発売まえには到着するよう発送する予定です）。

応募券
CRAZY TAXI 3
体験版

ダムから一気に谷底へ！

ダムの上の道路ははるか下方のダム施設まで蛇行しながら続いている。谷底から上ってくるならともかく、降りるときにこんな悠長なルートは取っていられない。というわけでここもレッツ・ダイブ！　一挙に時間が短縮できるぞ。





⬆ダム上の道路脇にはそれなりのガードが設けてあるが、反対側から助走をつければ問題なく飛び越せる高さだ。迷わず飛べよ飛べばわかるさ！

⬆谷底に向かってまっさかさまに飛び降りろ！　飛距離が出ずに斜面に接触してしまってもそのまま駆け降りればいい。道を下っていくよりは、はるかに早く下に到着できるぞ。



ボクサー

渓谷から湖へ一気にジャンプ！

渓谷から湖までは地図上の距離はわりと近いのだが、両地点を直接結ぶ道はない。本来なら街の中央付近まで戻って出直さなければいけないが、じつは渓谷の行き止まり地点から湖まで、ジャンプして到達することができるのだ！





⬆⬅リミッターカットとクレイジーホップを使いこなしての大ジャンプ。このステージ最大のショートカットのひとつである。渓谷と湖の位置関係を把握して有効に活用しよう。



カクテルガール



カウガール

クレタク
ワンポイントテク
2

客を乗せるときは静かに停止!?

このゲームの歩行者は自動的にタクシーを避けるので、人を轢いてしまうことはない。だがそれは客も同じ。あまり激しく停止エリアに突っ込むと、タクシーを避けて車体から離れてしまう。つまり客が乗車するまでの時間が余計にかかってしまうわけ。停止エリアには速度を落として静かに止まったほうが、じつはタイムロスが少ないのだ。



⬆タクシーを避けた客が、再び駆け寄ってくるまでの時間は意外に長い。

クレタク
ミュージック
最後に紹介するのはSILVER BULLIT（シルバー・ブリット）。スウェーデン出身、1997年にデビューした比較的新しいロックバンドで、今回使用されている3曲もすべてデビューアルバム『SILVER BULLIT』からチョイスされている。フラストレーションを爆発させるような攻撃性にあふれた、過激でカッコいいサウンドを持ち味にしているぞ。



話題の高速メカアクション! 発売直前情報を一挙公開!

ついに発売まで1ヵ月を切ったフロム・ソフトウェア待望の新作『叢-MURAKUMO-』(以下『叢』)。『アーマード・コア』などメカアクションゲームで実績を残してきたフロム・ソフトウェアだけに、期待している読者は多いのでは?

ゲームの内容は、高性能AIを搭載したA.R.K.(アーク)と呼ばれる戦闘メカに乗り込み、暴走A.R.K.を追撃し、鎮圧するハイスピードチェイスアクションだ。A.R.K.を操り、ビルの建ち並ぶ都市や狭い地下通路でくり広げられる、壮絶な空中戦だ。通常の戦闘機や地上を歩くロボットでは味わうことのできない、新感覚の超高速ドッグファイトが体感できるぞ。

今回は発売直前ということで、事件の中核をなす謎のA.R.K.からミッション1、2を紹介。そのほか操作方法や敵機、『叢』主力A.R.K.の武装や機体性能まで、一挙に公開しよう。最後の予習を済ませておこう。

発売直前に迫り、さまざまな情報が公開され始めた『叢-MURAKUMO-』。いままで明かされなかった操作方法、各A.R.K.の武装など、一挙に紹介しよう!

叢 MURAKUMO

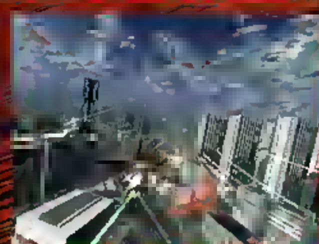
タイトル	ムラクモ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	ハイスピード3Dメカアクション
発売日	7月25日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー:金子卓典
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	フォックス2 プロ ジョイスティック対応		

A action

謎のA.R.K.、LX-30……オリヴァーポートに襲る!

仮想都市・オリヴァーポートのセントラルエリアに突如現れた、謎のA.R.K.。この謎のA.R.K.が強力な電磁波を放出すると、あたりのA.R.K.、人工知能が突如暴走を始める!

謎のA.R.K.(認識番号LX-30)を追い求め、対暴走A.R.K.特務チームムラクモが出動する。はたして、このA.R.K.はどこからきて、何が目的なのだろうか? 事件の真相はゲーム中に語られるだろうか……。



↑謎のA.R.K.、LX-30の出現とともに暴走を始めるA.R.K.たち……。チームムラクモ、最初の任務は都市防衛型汎用A.R.K暴走の鎮圧だ! 必ず食い止めろ。

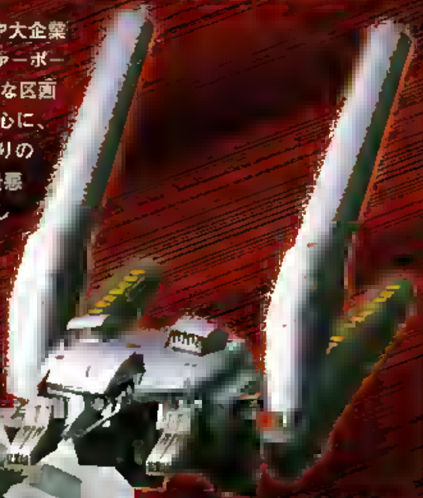


LX-30 Geo Sweeper-

←上空から突如オリヴァーポートに舞い降りた、1体の謎のA.R.K.。強力な電磁波を放出すると、周辺のA.R.K.が暴走を始めてしまった…このA.R.K.はいったい何者なのか……?

1st Mission
JUNCTION
TARGET：LD-301 鼠 —Garden White—

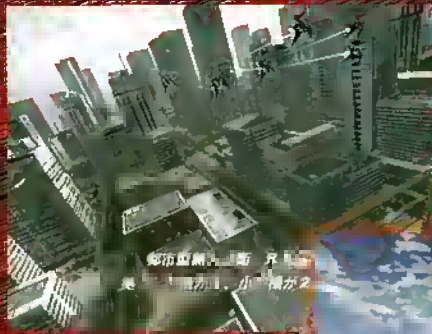
最初の舞台は、行政機関や大企業本社などが集中する、オリヴァーポートの政治・経済の中枢。広大な区画に超高層ビルが林立する都心に、謎のA.R.K.が出現し、あたりのA.R.K.を暴走させていく。最悪なことに、都市防衛を目的としたA.R.K.も暴走してしまう。謎のA.R.K.を追うが、暴走A.R.K.が追撃の邪魔をする……。まずはLD301の暴走を食い止めろ!



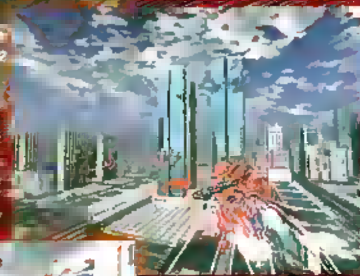
↑ビーム型機銃と機雷を装備した、都市防衛型汎用A.R.K.。防衛型A.R.K.が皮肉にも暴走するとは。



←街を破壊しながら暴走を続けるA.R.K.を放置しておくわけにはいかない。まずはコイツから片づけろ!



←オリヴァーポートに配備されたA.R.K.たちが、つぎつぎと暴走を起こしてしまう。この暴走を止めるには、謎のA.R.K.を止めるしかないのだろうか? 追撃し真相を確かめろ!



➡反射窓を使った、美しいツインタワー。オリヴァーポートのシンボル的建物かもしれない。しかし、あのビルに弾を撃ち込むのは怖いな……。



↑ミッションのスタート時には、HUDにターゲットの画像やほかの隊員が表示されるのだ。



↓狭いビルのあいだで追撃戦がくり広げられる。激突しないよう加減速が重要。



➡マイクロウェーブを一挙に集め、強力な出力で何ごとかを起こそうとしている謎のA.R.K……。危険極まりない相手だ。



↑ビルが建ち並ぶ都心での、壮絶なドッグファイト! ビルの陰などに隠れられた場合、表示されるホログラムを追跡しよう。



↑巨大なビルが、ターゲットを隠してしまうことも。バックブーストを駆使して、うまく迂回していこう。激突回避のため、ときには減速も重要だぞ。



←高出力のエネルギーキャノンを発射する、LX-30! この一撃で、湾岸都市はほぼ壊滅状態に……

暴走A.R.K.、LD-301を鎮圧した直後に、またもやA.R.K.が暴走を始める。場所は、オリヴァーポート港湾に位置する新都心。区画整理された埋立地には、中高層のオフィスビルが狭い感覚で立ち並んでいる。

LD-541Aの鎮圧、これがチームムラクモとしての最初の作戦となるのだ。

ビルのあいだを縫うように逃げ回るA.R.K.の追撃は、非常に困難なものとなる。途中、地下通路に逃げ込んだりするので、一度見失うと追撃はより難しくなるぞ。ブーストをうまく使いこなし、決して逃がすな!



➡民間用都市防衛型汎用A.R.K.。本来はおもに自動巡回でパトロールするタイプ。連発機銃と2連ミサイルを搭載し、逃走しながらも攻撃を仕掛けてくる。



←民間用の都市防衛型A.R.K.とはいえ、機動力は馬鹿にできない。見失うと逃げられてしまうぞ。

2nd Mission
DISASTER
TARGET：LD-541A 犀 —Ghost Mirror—

操作はシンプルだが爽快感抜群！それが『叢』だ！

■発売直前に迫って、ついに明らかにされた『叢』の基本操作方法。フロム・ソフトウェアの戦闘メカアクションということで、『アーマード・コア』シリーズのようなマニアックな操作方法かと思いきや、意外とシンプルな構成。ハイスピードチェイスということで、ストレスのない操作方法に仕上がったようだ。

画面上も余計な情報がなく、スッキリとしたデザイン。画面中央に見られる半円形のバーは、ブーストゲージと判明した。ブーストを使うとこのゲージが減り、回復するまでつぎのブーストが使用できない仕様になっているのだ。



←ブーストを使用すると、自機右下のブーストゲージが減っていく。時間で回復するまでつぎの使用は不可能となるのだ。



➡ターゲットと距離が離れるとホログラムが画面に映し出される。青は前方に、赤は後方に位置していることを示している

A.R.K.の操作方法



叢の気になるシステム

ウェポンボタン



A.R.K.の攻撃方法は2種類用意されている。メインとなるファーストウェポンと、補助的なセカンドウェポン。攻撃の主軸はファーストウェポンで、距離が縮まったらセカンドウェポンでさらなるダメージを与えていくのだ。使い分けが重要だぞ！

ロックオンサイト



攻撃対象となる敵機が武器の射程距離内に入ると、ロックオンサイトが表示される。この状態でウェポンボタンを押せば、ターゲットへ向かって弾が発射されるのだ。ターゲットとザコが入り乱れると、単発系ウェポンは対処が難しくなるぞ。

ブースト／バックブースト



A.R.K.はつねに前進しているので、ブーストはアクセルではなく、急加速するための装置。ブーストは使用すると、一定時間使えなくなるぞ（半円形のブーストゲージが回復するまで）。バックブーストは、急旋回時に使用。役割はブレーキと同じだ。

客観視点／主観視点



通常のゲーム画面は、A.R.K.の後方から見た、客観視点が基本となっている。視点変更ボタンを押せば、ヘッドマウントディスプレイを通したコックピット視点へと切り替わる。スピード感が増すぞ。両方を試して、遊びやすいほうでプレイしよう。

叢・専門用語解説

MBC

正式名称はMETAVISUAL Broadcasting Communications,Inc.。オリヴァーポートのローカルニュースを扱う、CS放送局のこと。強引な取材で知られる。戦闘空域に近づく危険を冒す。そのため事件に巻き込まれる。

A.R.K.防衛構想

軍事用A.R.K.の登場によって、世界各国の防衛構想は大きな変更を余儀なくされた。高速軍事用A.R.K.に対して、都市単位での分散型防衛構想が必要とされ、防衛用A.R.K.導入が各国で進み、数多くのA.R.K.が配備された。

ライアットポリス（R. P.）

A.R.K.犯罪専門の警察組織。A.R.K.を使った犯罪・軍事テロが急増し、これらの犯罪に対応すべく、従来の警察体制は改善を余儀なくされた。凶悪犯罪に対応するライアット・ポリスには専門の部隊を設置し、搭乗型、無人型A.R.K.をともに大量配備した。ジェラルドとリサが所属している。

海軍特殊空挺部隊

軍事用A.R.K.の導入によって海軍内に設置された戦闘用A.R.K.搭乗部隊。高速A.R.K.での任務遂行は、従来の航空機パイロット以上に判断力と反射能力を備え持つ人材が必要となった。海軍特殊空挺部隊には適性を持った人材が集中し、一種のエリートパイロット集団と化している。

世界各地で起こる暴走事件……世界を舞台に追撃せよ！

『叢』世界の中心都市はオリヴァーポートだが、暴走事件は世界各国で起こっている。暴走A.R.K.を鎮圧するため、チームムラクモは世界各国を飛び回ることになる。

新しく公開された写真を見てもらえばわかると思うが、どのステージも驚くほど造り込まれている。この世界を自在に飛び回れると考えると、いまから楽しみだね。



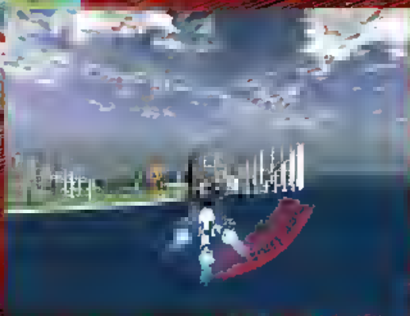
↑低い建物で構成された住宅地でも、もちろん激しいA.R.K.追撃戦は行われる！

↓巨大地下施設へと続く、地下通路でのチェイス。狭い場所での戦闘などもあるぞ。





←吸い込まれそうな青い空と澄み切った海。そこへ浮かぶ道路と風車……なチェイスが……想像できない



➡洋上に浮かぶ巨大なレジャー施設。向こうに見えるのはジェットコースターのようだ。このステージには観覧車なども現れ、追撃を非常に困難にするのだ。



↑パリの……でも戦闘が……世界……名……も、A.R.K.によって破壊されてしまうのか

↓巨大な橋の上でも追撃戦は続く。橋も細部まで造り込まれているぞ。



謎の暴走を起こす機械たち

メインターゲットのほかにも、LX-30によって暴走を起こしてしまう機械、兵器たちが数多く登場する。いわゆるザコ……で単体での性能は大したことないだろうが、まとめて出現すると厄介な存在になるかもしれない。



LD-13 -Empusa-

都市防衛型汎用A.R.K.。13mmバルカンを搭載している。アサルト……イプ。機体への細かなダメージが厄介になるのか。



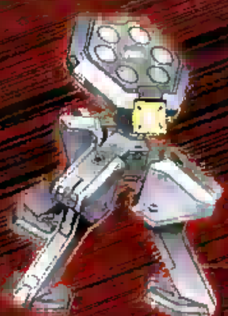
LD-26 -Sky Ray-

都市防衛型汎用A.R.K.。パトロールタイプ。GPSレーダー……暴走しているため、体当たりで攻撃してくる。



AM-8 -Banger-

都市防衛型汎用A.R.K.。型式としては旧型。対A.R.K.用地対空6連装ミサイルを装備している。



都市防衛型汎用A.R.K.。固定設置タイプ。AM-8の後継シリーズ。対A.R.K.用2連装ビームを装備する。

UB-46s -Fire Strider-



……8……(……参照)の……ヘリ。暴走A.R.K.の取材……退避しおくれ、事件に巻き込まれることになる。

RBC Helicopter

オリヴァーポート行政府

オリヴァーポート市政は、議会制民主主義を採っている。オリヴァーポートはSPS計画理想都市として指定されているため、特別行政地区としての指定を受けており、一都市ながらも州レベルに匹敵する政治的権限を持って自治を認められている。宇宙開発産業に関して国家の枠組みを超えた権限を与えることにより、産業の活性化を刺激し、経済の一層の発展を意図している。自治承認の背景には、オリヴァーポートに本拠を置くルグナル社の存在が大きい。オリヴァーポートの市議会での決定、とくに経済分野におけるものは近接都市を含め、国家の経済活動に大きく影響を与える。

自律兵器拡散防止条約

A.R.K.等の自立型軍事兵器に対する国際規制法案。中東紛争における地上用A.R.K.兵器の導入は、短期解決への引き金となった。しかし、それは同時にA.R.K.兵器の戦略性に対して驚異と期待を生み、過度の軍事化促進が懸念された。これに対して戦後、国連加盟国を中心に"自律兵器拡散防止条約"が締結された。この国際法により、攻性侵攻型兵器は縮小され、防衛型兵器、システムを開発させようとするハリネズミ的な防衛構想においてのみA.R.K.の使用は限定されている。防衛型兵器は攻勢に使われないのか？A.R.K.の開発、発展によってパワーバランスは大きく形を変えてしまった。

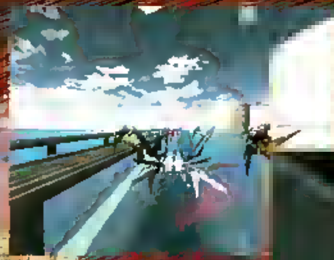
『叢』主力A.R.K.の武装データを完全公開！

プレイヤーの操るチームムラクモには、5機のA.R.K.が配備されており、ミッションごとに使い分けることができる。それぞれのA.R.K.にはトップスピードや旋回性能、防御力など特徴づけされているが、最大の違いは武装である。武装の性能によって、ミッションの難度が大きく変わってくるぞ

細かく動くターゲットには連射性の高い武装、もしくは攻撃範囲の広い武装が有効になる。直線的になれば射程や、単発で強力な武装が効果を発揮するだろう。

⬇着弾後に巨大な爆[illegible]を[illegible]Cloud-03のフ[illegible]器だが[illegible]ターゲ[illegible]のだ





⬆[illegible]のあるスナイパーライフルなら、[illegible]距離でも戦える



➡Cloud-04は唯一シールドを装備しているぞ



➡[illegible]ードは当て[illegible]くいので、上級[illegible]け機体といえる。

Gatling Gun



弾数と速射力に優れる機銃。単発の威力は低いが、目標に対して確実にダメージを与えることが可能となっている。

武器名称(型番)	M213P Hyperion
口径	14.62mm
ロックオン範囲性能	Middle－Wide
弾属性	Solid
連射速度	1000b／m
射程距離	300m
ロックオン距離	360m
弾数	122(Max 6540)
リロード時間／チャージ時間	0.13sec(リロードタイム)

Multi-Missile Launcher



大量の小型ホーミングミサイルを発射するミサイルランチャー。対地・対空を選ばない高性能ミサイルだ。

武器名称(型番)	LAAM－22
ロックオン範囲性能	Long－Narrow
弾属性	Solid
射程距離	750m
ロックオン距離	750m
弾数／使用回数	Max 820 (弾数)
リロード時間／チャージ時間	3.23sec

標準型A.R.K. Cloud-01

攻撃力、スピード、旋回性能などすべてにおいて標準的にセッティングされた機体。突出した能力は持っていないが、あらゆる作戦をこなすことができるオールラウンダーである。しかし、武装が実弾系兵器だけで構成されているのが若干気になるところ。実弾系に対して耐性を持つ敵機に対処できるか不安はある。





Plazma Sniper Rifle



射程距離と弾速に優れる光学式のスナイパーライフル。速射能力が低いので、敵が増えると照準が定まらず対処しにくくなる。

武器名称(型番)	T－1000SR
口径	15.65mm
ロックオン範囲性能	Long－Narrow
弾属性	Energy
連射速度	60b／m
射程距離	352m
ロックオン距離	450m
弾数	23(Max 4520)
リロード時間／チャージ時間	0.33sec(チャージタイム)

Scatter Beam Unit



核針による、疑似誘導性を持つ多方位ホーミングレーザーを発射、集中させる。射程は短いが、威力は高い。

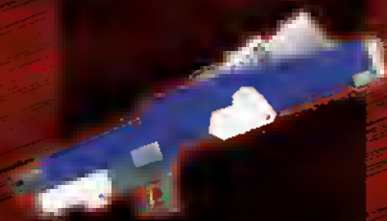
武器名称(型番)	T－200HD
ロックオン範囲性能	Short－Wide
弾属性	Energy
射程距離	190m
ロックオン距離	260m
弾数／使用回数	MAX 640(弾数)
リロード時間／チャージ時間	4.25sec

高機動型A.R.K. Cloud-02

チームムラクモ最高の機動力を誇る白銀の機体。機動力を維持するために、武装は軽量化を図れるエネルギー系装備で構成されている。やはり武装の偏り(エネルギー系オンリー)が気になるが、スピードを重視した作戦では欠かせない存在となるだろう。



Bazooka



衝撃弾を拡散させる高威力弾を発射する、大口径のバズーカ砲。着弾後の爆風の使いかたが重要になりそうだ。

武器名称(型番)	M20A2F　Prometeus
口径	32.00mm
ロックオン範囲性能	Short－Middle
弾属性	Solid
連射速度	133b／s
射程距離	225m
ロックオン距離	560m
弾数	52(Max　3600)
リロード時間／チャージ時間	0.22sec(リロードタイム)

Charged Cannon



荷電粒子ビームを照射する、高威力の大型エネルギー砲。ビーム故、直線的に発射するので、当てにくい。

武器名称(型番)	T－780E3
ロックオン範囲性能	Long－Narrow
弾属性	Energy
射程距離	630m
ロックオン距離	780m
弾数／使用回数	MAX　120(弾数)
リロード時間／チャージ時間	5.52sec(リロードタイム)

重装備型A.R.K. Cloud-03

高威力を持つバズーカと大口径のエネルギーランチャーを装備した重武装型のA.R.K.。両武装とも攻撃力は高いが、速射能力に欠けているので、正確な射撃が重要になってくる。だが、実弾系とエネルギー系の両方を備えている機体なので、どんな敵にも対処できるぞ。使いこなせれば、[illegible]な機体になりそうだ。





Shotgun



広範囲への散弾を装填した、連射可能な携行散弾銃。広い範囲へ攻撃するため、ダメージは与えやすいぞ。

武器名称(型番)	M63PS　Titan
口径	24.55mm
ロックオン範囲性能	Middle－Wide
弾属性	Solid
連射速度	42b／s
射程距離	310m
ロックオン距離	320m
弾数	5(Max　4210)
リロード時間／チャージ時間	0.53sec(リロードタイム)

Energy Shield



専用ジェネレーターを使用した、電磁フィールドを一定時間展開する。激しい攻勢が想定されるときが出番だ。

武器名称(型番)	U3RCR－Satellite
ロックオン範囲性能	Energy
弾数／使用回数	MAX　114(使用回数)
防御力	S
持続時間	2.15sec
有効半径	4.12m
チャージ時間	4.43sec

重装甲型A.R.K. Cloud-04



武装よりも装甲(防御力)に重点を置いたA.R.K.。武装はショットガンのみで、セカンドウェポンにはエネルギーシールドを装備している総合的な攻撃力、重装甲ゆえの旋回性能の低さが気になる。



Hyper-Vibration Blade



エネルギー波を放出する、超震動ブレード。扱いにくいが、連続攻撃によるダメージは相当なものが期待できる。

武器名称(型番)	U9E－clair　de　lune
口径	―――
ロックオン範囲性能	Short－Narrow
弾属性	Energy
連射速度	―――
射程距離	260m
ロックオン距離	260m
弾数	―――
リロード時間／チャージ時間	―――

Pluse Missile Launcher



小型の電磁ミサイル。着弾後、目標を大きく減速させることが可能。ブレードを有効に使うための補助武器。

武器名称(型番)	LAAM－S7
ロックオン範囲性能	Long－Wide
弾属性	Solid
射程距離	780m
ロックオン距離	780m
弾数／使用回数	MAX　840(弾数)
リロード時間／チャージ時間	2.56sec(リロードタイム)

ブレード型A.R.K. Cloud-05

強力な超震動ブレードを装備した接近戦型A.R.K.。瞬発力や旋回性能の高さはダントツなのだが、とにかく超震動ブレードが扱いにく[illegible]たれば大ダメージが期待[illegible]。[illegible]いこなすには相当な時[illegible]だと思われる上級者向けA.R.K.だぞ。





特報 X SPECIAL

真・女神転生 NINE

つぎつぎに明らかにされる「NINE」の世界とは？

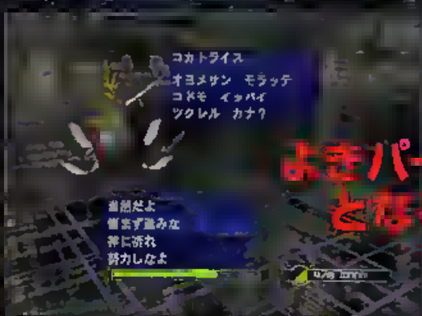
ついに「真・女神転生」シリーズの要、"合体システム"が明らかに！　新システムも導入され、よりゲーム性の広がった「NINE」に期待がふくらむ!!

タイトル	真・女神転生NINE		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	2002年発売予定	価格	未定
開発	アトラス第一開発部	制作者	プロデューサー：岡田耕始
ブロック数	ブロック数：未定	システム対応	5.1ch
その他	対応周辺機器：未定/ネットワーク対応		

新システム、設定が続々と判明!!
期待の高まる『NINE』

6月11日に行われた「Xbox Conference 2002 Summer」にて、映像が初公開されて注目を集めた『真・女神転生 NINE』。Xboxのネットワークシステムも姿を現し、『NINE』ではどう活用されるのかが期待される。

今回は、前号に引き続いて、オ序盤のストーリー展開や、『NINE』の要となる悪魔合体、バトルシステムの新要素などを紹介していこう。

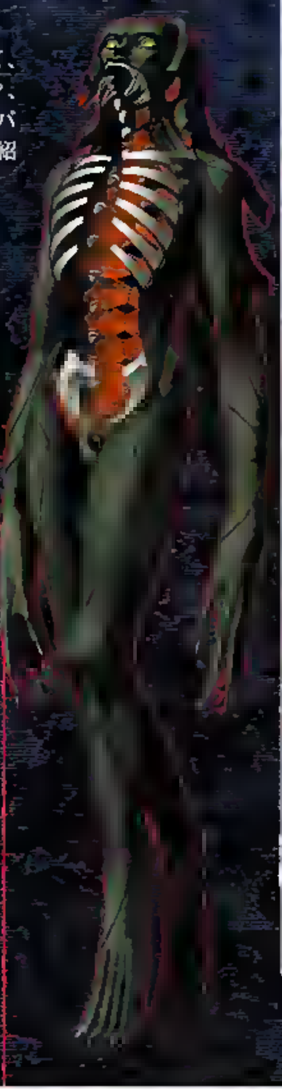


←『NINE』では、悪魔は敵であると同時に仲魔（仲間）でもある。その悪魔を理解するポイントとは？

よきパートナーとなる"悪魔"



↑「真・女神」シリーズといえば、悪魔合体。『NINE』では、いままでよりもさらにグレードアップしている。



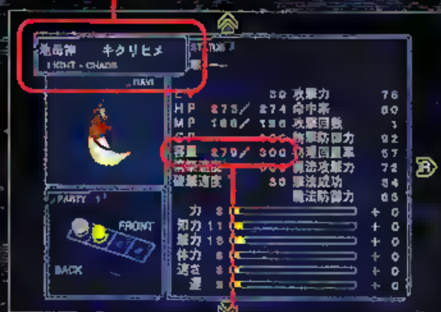
幽鬼ヴェータラ

死んでも死にきれない死者の姿が実体化したアンデッド。その不気味な姿から、見る者を恐怖に陥れる。

悪魔の属性を把握せよ!!

悪魔たちの属性は9つに分かれている。戦闘時にはLIGHT系、DARK系による性格の違い、たとえば敵に止めを刺すか刺さないか、構築速度が速いのか、破壊速度が速いのか、といった属性ごとの特徴が影響してくる。また、主人公と同じ属性の悪魔か、NEUTRAL系の悪魔しか仲魔になってくれないなど、属性を極めなければ苦労することもあるのだ。

属性表示：ここで悪魔の種族、名前、そして属性を見ることができる。新しく出会った悪魔は必ずチェックしよう。



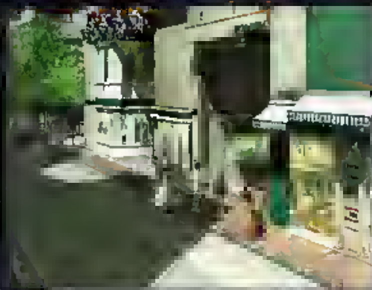
容量表示：悪魔のデータ容量（キロデビル）を表示している。戦闘経験を積んだり、圧縮することで減少する。

悪魔の単位は"kd（キロデビル）"

kd（キロデビル）とは、悪魔のデータサイズを表している単位のこと。プレイヤーが召喚できる悪魔数は、この容量によって決められている。たとえば、容量が100kdだったら、100kdの悪魔1体か50kdの悪魔2体、30kd、30kd、40kdの悪魔3体、といったぐあいだ。悪魔を召喚して戦闘を経験させると"自己最適化"が行われ、悪魔の容量が最大半分まで小さくなる。

ストーリーの舞台は吉祥寺、そして上野へ……

前号の渋谷、秋葉原での事件に引き続き、序盤に登場する新たな街を紹介していこう。
今回明らかになったのは、吉祥寺と上野の2ヵ所。渋谷、秋葉原と同じように、序盤から自由に行き来できるようだ。どちらも『真・女神転生』ファンにはなじみの深い場所。ここではどんな事件が発生し、主人公たちに関わってくるのだろうか。





魔神トート

エジプトの知識の神で、時と天文学、記録、言語の守護神。

少女がノイズに襲われる!!





⬆➡ノイズに襲われている少女が。イデアスペースで事故に遭うと、現実世界でも肉体や精神に異常が起こる。少女を助けろ！





⬅⬇少女の名はスミレという。なぜノイズに襲われたのかわからない、と言っているが……。主人公の仲間になるのか？

間一髪で救出できたか……

上野エリアでは何が起こる!?

➡「あ、ここ知ってる！」と思うほど、リアルに再現されている上野の街。掘り出し物も手に入りそうな感じ？





⬅上野の繁華街、アメ横から御徒町、上野駅方面へ移動できるようだ。"ターミナル"の文字も……。

悪魔との交渉には"月齢"が関係する!!

悪魔と遭遇したときに"戦闘"か"交渉（会話）"か、ふた通りの対応を選択できる。「ＮＩＮＥ」において、会話を成功させるポイントは、"属性"と"月齢"。属性によって相性が変化するだけでなく、新月や満月といった月齢の変化も影響し、悪魔の反応や会話の内容、主人公の対応のしかたまでが異なってくる。つねに属性と月齢を気にしながら行動しなくてはならないのだ。



⬆画面の左上に表示されているのが月齢。"4／8moon"、つまり半月なわけだが、果たして天使・エンジェルの反応は？

エンジェルが仲魔に!!



⬆エンジェルの質問に、時間内に的確に返答しよう。成功すれば、主人公の仲魔になってくれるのだ。

交渉決裂……バトルへ!!



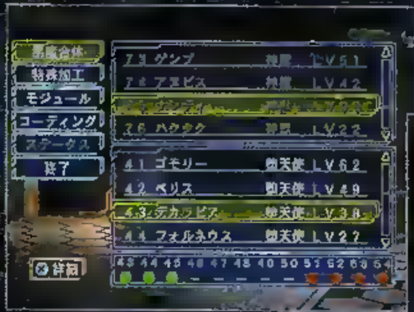
⬆会話に失敗してエンジェルを怒らせてしまうと、交渉決裂。バトルへ突入してしまう。会話は慎重に……。

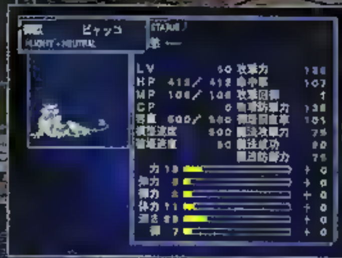
ますます奥が深くなった"合体システム"

主人公たちと違って、悪魔は戦闘などで経験値を得てレベルアップすることはない。より強いレベルの悪魔を仲魔にするには、会話をして仲魔にしたり、悪魔どうしを掛け合わせる"合体"をしていかなければならない。「真・女神転生」シリーズの大きな魅力である合体システムが、この『N・I・N・E』ではさらにパワーアップした。どのようなシステムに生まれ変わったのか、その概略を紹介していこう。



⬆邪教の館もハイテクに。主がいないのは寂しい限り？


⬆神獣ナンディと堕天使デカラビアを合体。緑色の丸はLAW属性、赤色の丸はCHAOS属性を示す。


⬅聖獣ビャッコが誕生。自分よりレベルの高い悪魔を造ることはできないので注意。

手軽にできる"2身合体"

妖精ジャックランタン＋妖魔イソラ





夜魔リリムが誕生!!

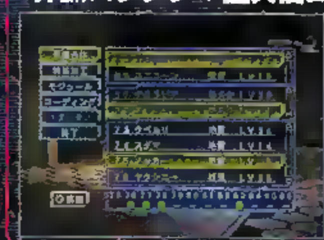


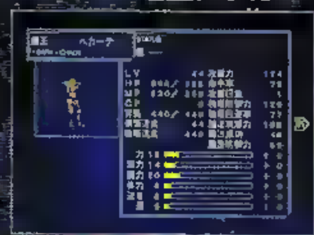


⬆➡合体の基本、2身合体。複雑な組み合わせがあまりないので、気軽にできて重宝するぞ。

一気にパワーアップできる"3身合体"

神獣ハクタク＋堕天使エリゴール＋地霊ノッカー





魔王ヘカーテが誕生!!



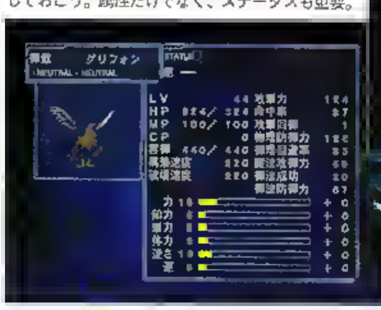


⬆➡強いレベルの悪魔を造りたいなら3身合体。組み合わせしだいでさまざまな悪魔に変化する。

知っておきたい合体の豆知識

合体のときに気にしておきたいのが、ステータスの継承と月齢だ。悪魔合体をすることで、同じ種類の悪魔でも魔法や特殊攻撃などのステータスが変化する。悪魔のステータスには優劣があり、合体で消滅してしまうステータス、必ず継承されるステータスがある。そういった遺伝的な優劣以外にも、合体時に悪魔を選んだ順番によっても微妙に変化していくこともある。また、"合体事故"というアクシデントが発生し、予定していた悪魔と違う悪魔が誕生することもあるのだ。この事故は、満月に起こりやすいとか、新月にはこのパターン、というように月齢に関係している。覚えておこう。

⬇合体後、どんな悪魔が誕生するかよくチェックしておこう。属性だけでなく、ステータスも重要。




⬆もとの悪魔が分解され、新たにビャッコが誕生。「コンゴトモヨロシク」。

戦略性が求められる"一時合体"&"ブランチ"

『NINE』から、"一時合体"と"ブランチ"という新しいシステムが導入された。"一時合体"とは、その名称のとおり戦闘中に一時的に悪魔を合体させることで、"ブランチ"とは1体の悪魔のコピーを作ること。

これらのシステムが生まれたことで、容易に戦闘に勝てる……と思ったら大間違い。さまざまな戦略が考えられ、戦いの幅も広がってくるから、いままでよりもさらにアタマを使う戦闘が楽しめるのだ。

ブランチ





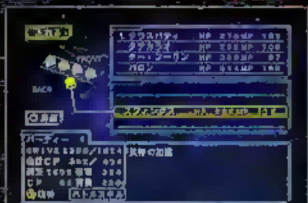
⬅⬆複製を作るブランチ。画面ではイシスのブランチが2体戦闘に加わっている。

悪魔の分身"ブランチ"を作り、パーティーを強化!

パーティーリーダーとなる悪魔の複製を作り、参戦させることができる。4体まで作成可能だが、複製するごとにHPが減少するので、能力値の高い悪魔のときに作ることをオススメする。なおブランチの悪魔は、オリジナルよりも影が薄く表示されている。

一時合体

戦闘中にも合体が可能!!



⬆一時合体した悪魔を、パーティーのどこに配置するかを決定する。

RTSフィールドにて、パーティーに参加している悪魔を合体させることができる。この合体は一時的なもので、戦闘が終了すればもとに戻る。たとえば、火炎系攻撃の強い悪魔しかいないのに、氷結系攻撃しか効力のない悪魔と戦闘に突入してしまった場合、パーティー内の悪魔を合体させて氷結系攻撃のできる悪魔を作り出すこともできるというわけだ。





⬆➡一時合体中でもリアルタイムに時間が進むから、すばやい判断が必要だ。

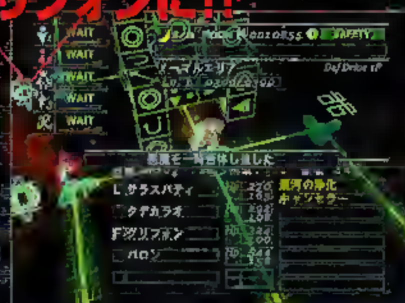
幻魔クー・フーリン+神獣スフィンクス





魔獣グリフォンに!!





⬆➡戦闘中に、妖精クー・フーリンと神獣スフィンクスを合体させて、魔獣グリフォンに。これで戦闘が有利に展開するはず!

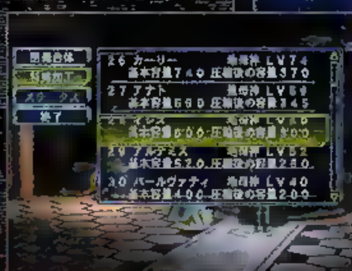
悪魔を"圧縮"することでパーティーの幅が広がる!

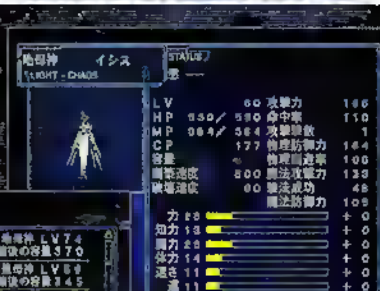
もうひとつ、『NINE』の新要素に"圧縮"というシステムがある。これは、さきに述べた悪魔のデータ容量に関係してくるものだ。悪魔は召喚して戦闘などの経験をすることで自動的に自己最適化を行い、容量を減らすことができる。しかし、一度も召喚したことのない悪魔の容量を小さくするには、悪魔合体と同じ邪教の館で"圧縮"をする必要がある。悪魔を圧縮して容量を小さくすることで、主人公のレベルが低くても(すなわち最大容量が少なくても)、多くの悪魔をストックしておくことが可能になるというわけだ。

女神イシスを圧縮

➡女神イシスを圧縮。変化した容量は、赤い文字で表示されている。

⬇特殊能力を持つ場合、圧縮で最大半分まで容量を減らすことができる。





⬇圧縮をしても、ステータスが変化したり、能力が減ったりすることはない。



イシスのkdが圧縮で半分に!!

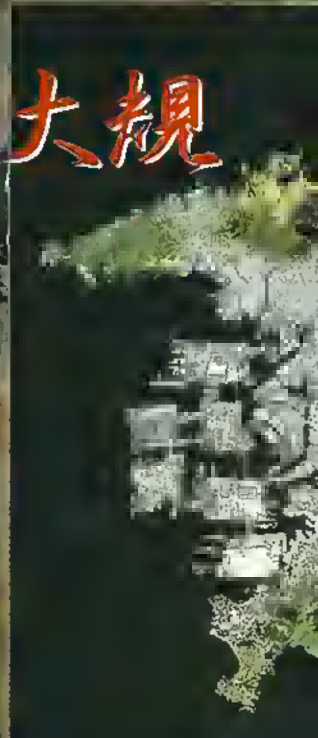
ハミ出し情報!! また、秋に発売されるトレーディングフィギュア『真・女神転生デジタルデビル リアライズ』(500円)の会場限定リペイント版6種類の販売も行う予定。詳しい情報はアトラスHP:http://www.atlus.co.jpをチェック!

2080―海市島(ハイシーダオ)にて大規









ついに発売日も決定し、ますます盛り上がってきた『鉄騎』。深く、そして現実感たっぷりに作りこまれた世界設定を見よ!!

A action	タイトル	鉄騎	
発売元	カプコン	ジャンル	[illegible]
発売日	8月22日発売予定	価格	19800円（税別）
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：[illegible]，ディレクター：[illegible]
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	専用コントローラー同梱版のみ販売		

2080年代。すでに人類の進歩は飽和状態であり、現代とほぼ変わるところはない。この時点でも世界最強国はアメリカ合衆国だが、すでに米国主導型の世界戦略は完全な破綻をきたし、往年の指導力は失われていた。世界は文化圏の近い国家どうしによる，集合・離散をくり返し、政治・経済のブロック化による新たな巨大国家への道を模索しつつあった。





⬅現実から導き出される未来像。そして少しの"IF"が鉄騎ワールドを作り出す。

➡虚構でありながらも現実感のある映像。骨太の世界観があればこそだ。

環太平洋機構 PACIFIC RIM FORCES

アジア12ヵ国からなる連合

尖閣諸島近海からロンボク(インドネシア)，スンダ(同)，マラッカ(マレーシア)，ホルムズ海峡(オーストラリア)までを網羅した，アジア12ヵ国からなる軍事・経済ブロック。ゲーム中で，プレイヤーが所属する組織でもある。

経済，軍事面での最優先事項はシーレーン(海上交通路)の確保である。有事の際は，加盟各国から一定量の戦力提供を受け，連合軍を臨時編成する場合がある。



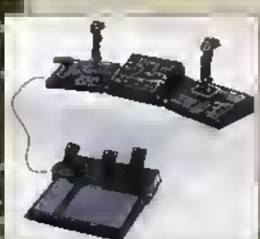


⬅米国が力を減らし，軍事・経済活動は近接地域からなる組織へ移行した近未来。設定にはないが日本も属している……!?

➡自治権を持った各国による連合。現実に似たモノを捜すと，経済的な面ではEU，軍事的にNATOに近い機構といったところだろうか。

TOPIC! 専用コントローラー ついに完成!

レバーとボタンの塊!!としか伝えようのない専用コントローラー。こちらもついに完成となった。しかも，ユーザーに初披露となった発表会イベントでは，我々メディア側にも知らされてなかった重大発表が……。詳しくは，62ページからの『鉄騎月報』でお伝えするぞ!!



⬅コントローラーも完成。もう置き場所は確保した?

⬇招待者でぎっしりの発表会場。鉄騎の重大発表も!!



第7特殊機甲師団 7th Special Panzer Div

VTを中心とした主力部隊

環太平洋機構の中核となる機甲師団。第32～34特殊機甲大隊(VT大隊)，および第80戦車大隊を中心として構成されている。プレイヤーはこのうちの，34特殊機甲大隊隷下のオスカー小隊に所属することになる。

ちなみに，1小隊は3機のVTによって構成され，小隊長の指令のもと，状況に合わせた隊形や作戦行動を取ることになる。



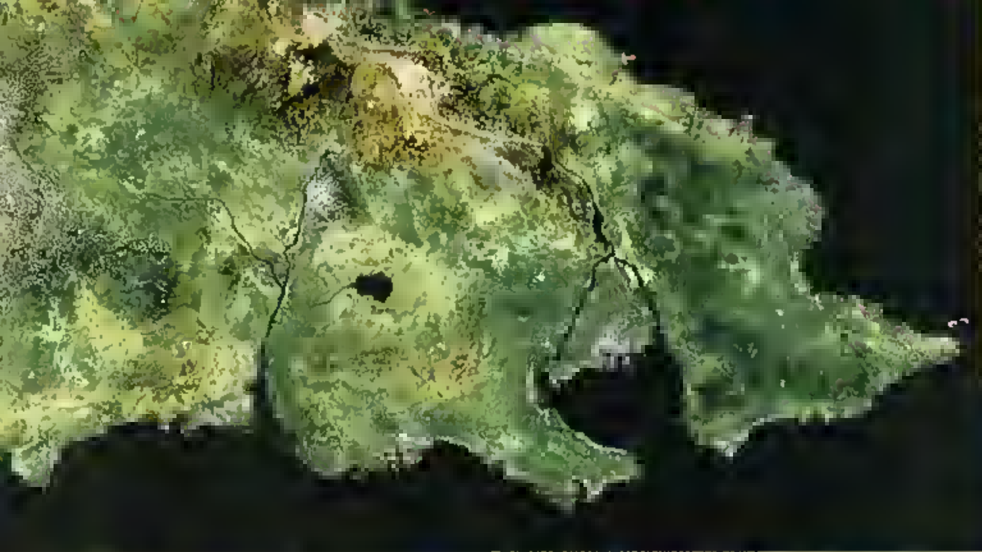
⬅第90輸送群所属揚陸艇より，海市島沿岸に上陸するディサイダー。VTが初めて本格実戦投入された瞬間。



➡基本的に，VT3機編隊をもって1小隊とされる。小隊ごとの行動により，相互に援護することが可能となる。

重大発表! 『鉄騎オンライン』始動!? 詳細は62ページに!

模軍事紛争勃発せり!!

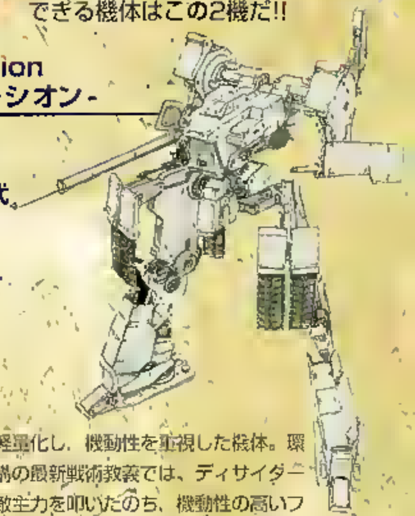


P.R.F. SIDE1

プレイヤーが最初に選択できる機体はこの2機だ!!

Falchion -ファルシオン-

WM社
軽量
第一世代



装甲を軽量化し、機動性を重視した機体。環太平洋機構の最新戦術教義では、ディサイダーをもって敵主力を叩いたのち、機動性の高いファルシオンの突撃をもって敵残存勢力の捕捉追撃、戦果の拡大を目指すことを推奨している。

Decider -ディサイダー-

コマツ・ランド・システムズ社
中量
第一世代

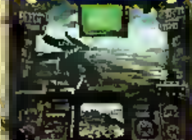


某国製機体の輸出モデル。非常に高い信頼性と、実用性を誇る傑作汎用機。本国仕様のものとは機体搭載のOSなどのほか、いくつかソフト面が異なっているが、それでも性能は高い。

用語解説 COOS

"Combat Oriented Operating System"の略称。VTの行動すべてを管理する基本ソフト。とくに脚部バランサーや武装保持姿勢における射線の修正などに多大な役割を果たすため、ハード以上に戦力に影響を与える。そのため、実戦や試験データによって修正されたOSは各国のトップシークレットであり、同一機体でもOSの性能いかんで戦闘力は大きく異なる。さらにOSの世代が進むと、情報処理能力の拡大による視界の広範囲化(下記画面参照)、実戦レベルの予測射撃モード、対VT用ミサイル誘導システム等、VTの戦闘力を飛躍的に上昇させる。

第一世代コックピット



第二世代コックピット



TEKKI'S WORLD 海市島 Kaishi Island

資源と経済が集中する半人工島

「かいしとう」。または中国語で「ハイシーダオ」と読む。尖閣諸島とフィリピンの中間地点にある小さな島だったが、21世紀初頭にウラン鉱が発見され、資源開発が開始される。のちに、環太平洋機構のシーレーン整備プランにより大規模な埋め立て、入植が行われ、巨大な半人工島となった。現在は一大貿易拠点として各国の企業も進出し、20世紀の香港を彷彿とさせる景観を誇っている。命名は海上に浮かぶ蜃気楼の町をあらわす中国の故事から。



↑本作の舞台となる海市島。半ば人類によって作られた、この世界での資源・経済活動の中心地だ。首都・新奉天にはビルが林立する。

TEKKI'S WORLD 海市島運営評議会 Kaishi Island Management Council

共同体からの独立をもくろむ

共同プロジェクトによって発展した海市島は、特定国家の管理下には置かれず、各国代表からなる運営評議会によって半独立運営されている。が、環太平洋共同体の支配を不満とする一部のメンバーが、某国からの戦力提供を受け、支配からの完全離脱を表明。海市島に存在するすべての企業資産の接収を強行する。この行為により海市島紛争が勃発。プレイヤー属する環太平洋機構派遣軍と戦闘をくり広げることになる。



←自治権確立のため評議会が起こしたクーデター。島内には首都警護師団として多数のVTが配備されている。



→評議会側VTのボルテクス。なお、敵VTを破壊・鹵獲することで新たな機体として配備・搭乗が可能となる。

「鉄騎」の基本的な流れを知る

与えられた任務を成功させるミッションクリアー型のゲームである『鉄騎』。チャート図をもとに、その流れを解説していこう。

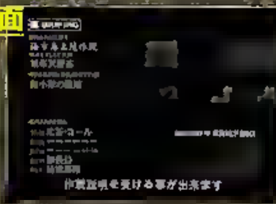
ミッションスタート時の基本的なチャート図

- ミッションタイトル
- ① ブリーフィングメニュー
  - 機体配備請求
  - 作戦説明
- ② 出撃準備／機体選択
- ③ 武装選択
- メインゲームへ

① ブリーフィングメニュー

敵兵力や目的など作戦内容が説明される。また、機体配備請求ポイントを使用し、新たな機体を配備してもらうことが可能。機体は、新型機の配備、または敵VTを鹵獲することで増加する。

メニュー画面

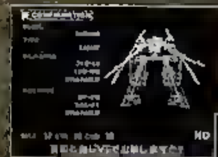


➡出撃前に作戦内容を確認。新型機の配備請求も可能だが、優秀な機体の中には一定階級以上でないと請求できないものも。

② 出撃準備／機体選択

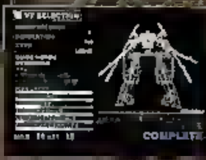
配備請求した機体を選択。作戦にあった機体を選ぶことで、戦いを有利に進められるだろう。

機体確認画面



⬅機体を確認し出撃準備。YESを選択で武装選択へ。

機体選択画面



➡搭乗する機体を選択。各種スペックも表示される。

③ 武装選択

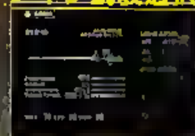
搭載する武装を選択する。武装は各VTごと使用できるものが限定されており、その中から主兵装、副兵装それぞれ最大3つずつの選択が可能。ただし、各VTには、許容重量と最大重量が設定されている。最大重量を越えて武装を搭載することはできず、また許容重量を越えると、VTの旋回性能や加速、バランサーなどに悪影響を及ぼす。

武装選択メニュー



⬅兵器や増槽などの搭載武装を選択する画面。

メイン武装選択画面



⬅おもに重火器からなるメイン武装を選択する。

サイド武装選択画面



⬅小火器や近接戦闘兵器からなるサイド武装。

武装選択確認画面



⬅武装や通信設定などを最終確認。この後出撃。

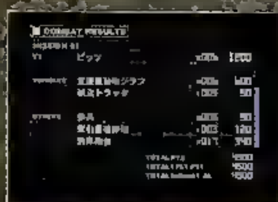
ミッション結果の基本的なチャート図

- メインゲーム
  - 目標達成
    - ① 作戦成功（勝利）
  - 機体破壊
    - ② 脱出失敗（戦死）
    - ③ 脱出による作戦失敗
      - 配備請求ポイントあり → アドバイス後リトライ
      - 配備請求ポイントなし → 左遷命令（ゲームオーバー）

① 作戦成功（勝利）

作戦目標を達成するとクリアー。勝利画面、戦果画面が表示され、撃破数に応じて"戦功ポイント"、"配備請求ポイント"が与えられる。

戦果画面



➡敵の撃破数などを表示。各項目から戦功/配備請求ポイントが算出される。一定以上の戦功をあげることで階級が上がる。

② 脱出失敗（戦死）

脱出に失敗し、死亡した場合はゲームオーバーとなり、以降該当パイロットのセーブデータは使用できなくなる（戦果データは残る）。



戦死画面

⬅機体を破壊されたあとに脱出ボタンを押せなければ戦死となる。セーブデータはなくなり、イチからやり直しとなる。

③ 脱出による作戦失敗

敵に機体を破壊され、脱出に成功した場合は、そのミッションに再挑戦することができる。ただし、機体は失われているため、すでに配備されている別の機体を使用するか、配備請求ポイントを使い、新たな機体を入手しなければならない。それができない場合、プレイヤーは後方勤務へと左遷となりゲームオーバーとなる。

脱出画面



⬅機体が爆発するまえにコントローラー右上のボタンを押せば脱出可能。生きていれば、また戦える。

アドバイス画面



➡配備請求ポイントが残っている場合はリトライが可能。上官からのアドバイスも受けられる。

MISSION ① 海市島上陸作戦

2080.08.18.0500
海市島東部沙萬海岸

「我が大隊はこれより海市島上陸作戦を開始する」――初めての本格作戦となる"海市島上陸作戦"。ブリーフィングの様子をもとに、その内容を紹介していこう。

「上陸地点に展開する敵兵力はVTと支援機動砲混成による三個小隊。それに一個戦車中隊と48センチ砲8門を装備した沿岸砲台2基からなる沙萬海岸守備隊のみとの情報である」

「偵察機の報告によれば兵力が増強された兆候はなく、抵抗は軽微と思われるが、沿岸砲台、および海岸北部に展開している野砲部隊の砲撃を受ける可能性がある」

「また、敵兵力を排除するまで後方支援部隊は上陸できない。つまり、海岸橋頭堡を確保するまでは補給は受けられないので、燃料および弾薬の消費に注意すること」

作戦開始時刻は本日早暁0500。第8機動艦隊による上陸準備砲爆撃の実施後、0630に強襲揚陸艦よりVTを発進、敵守備隊を撃破する」

「諸君等の健闘に期待する」



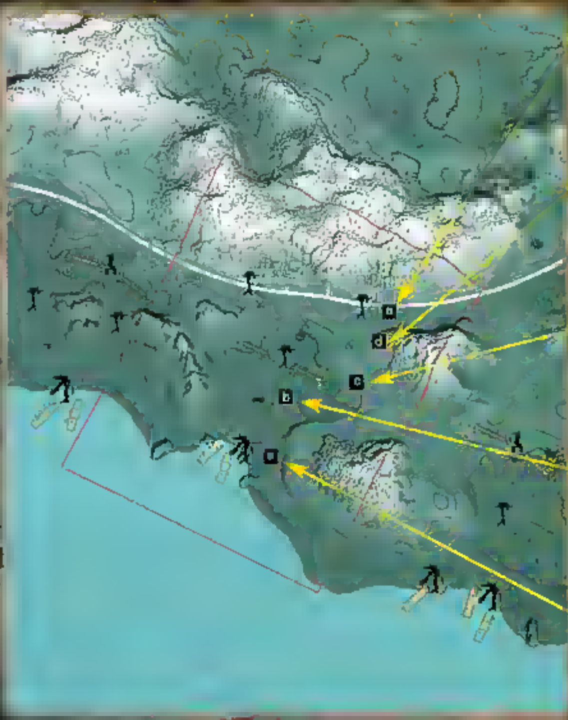
←沿岸砲台や混成VT部隊からなる沙萬海岸守備隊。彼我の戦力差は歴然だが気は抜けない。



←奥まった場所に陣取った野砲部隊。移動中のVTに対しての有効度は薄いものの、視界外からの曲射射撃には注意が必要。



➡手前に見えるのが支援機動砲の"ジラフ"。防御力は弱いものの、火力だけならVTにも対抗できる性能を持つ。



敵VTと支援機動砲の混成小隊

島西部で行われた陽動作戦により、守備は手薄。2機の"ビッツ"と2機の"ジラフ"からなる混成部隊が編成されている。

野砲陣地

前線の観測所からの連絡により、我が軍の上陸を阻むべく砲撃を加えてくる。射程外からの曲射射撃には、とくに注意が必要だ。

沿岸砲台

敵の設置した巨大沿岸砲台。時代遅れの代物だが、主砲8門、対空機銃8門という火力は侮れない。確実に1門ずつ破壊せよ。

防衛陣地（車両群）

陣地を構築して抵抗する敵の車両群。M9ダイダロス主力戦車や軍用トラックが並ぶが、VTにとっては簡単に蹴散らせる相手。

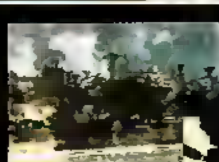
揚陸艦

プレイヤーたちの所属する34特殊機甲大隊のVTを載せて接岸する第90輸送群揚陸艦。作戦には20隻近い揚陸艦が参加している。

待ち受ける多彩なミッション

そして戦いは続く――

今回紹介したミッション1と合わせ、本作では全24ミッションが用意されている。作戦内容も、山岳や市街地での戦闘、敵戦艦の破壊など、さまざまなシチュエーションが待ち受けているのだ。なお、これまで紹介してきた"教導部隊への救急襲"はミッション0（練習ステージ）とされた。



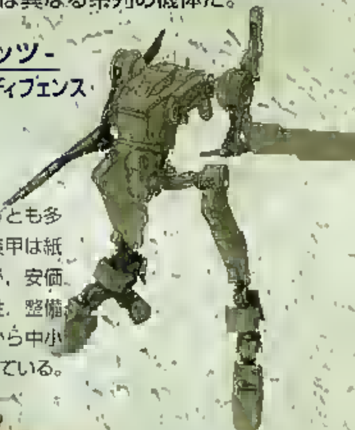
←教導部隊での戦闘はミッション0に。難度も低めに設定される。



➡ドック内の敵戦艦「鏡焔」。プレイヤー師団の最初の目標だ。

VT KAISHI Is. SIDE1

海市島防衛師団のVT。自軍とは異なる系列の機体だ。



Vitzh -ビッツ-

ライカミング・ディフェンス・システムズ社
軽量
第一世代

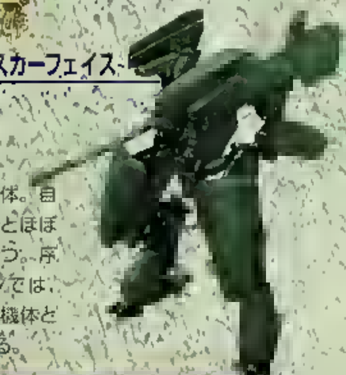
登場機会のもっとも多いザコ機体。装甲は紙のように薄いが、安価かつ高い信頼性、整備の容易さなどから中小国が多数購入している。



Vortex -ボルテクス-

グッドマン社
軽量
第一世代

支援型の機体。他機との共同運用を前提に開発され、榴弾砲等の曲射射撃系の兵装を主とする。装甲も薄めの自走砲的感覚の機体。



Scare Face -スカーフェイス-

グッドマン社
中量
第一世代

敵の汎用主力機体。自軍ディサイダーとほぼ同スペックを持つ。序盤のミッションでは、小隊長クラスの機体として登場してくる。

用語解説 スライドステップ

VT特有の被弾回避運動。脚部のアクチュエーターに全動力を集中させ、オートプログラミングによる固定動作を行うことにより、高速で左右に移動。直線的である敵からの攻撃を避ける動作を実現している。また、このシステムを応用して、転倒時の緊急姿勢制御も行うことができる。



➡スライドステップペダルを踏み込んで、敵からの攻撃を"カニ歩き"して回避。

いい大人がマジメに遊ぶためのコーナー

鉄騎 Tekki Report 月報

創刊四号 平成十四年六月二十九日〔毎月一回二十日発行〕

今回はいつもと趣向を変えて、価格と発売日、そしてプレイ映像がつぎつぎと公開された、お披露目イベントの模様を中心にお届け。稲葉プロデューサーからの、ファミ通Xboxだけの独占メッセージもあるでよ!!

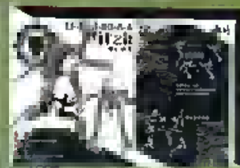
体感イベント 『鉄騎』2080 in P.R.F. Laboratory 誌上再現レポート!!

6月2日、渋谷のクラブWOMBにて行われたお披露目イベントの模様を誌上レポートしよう。イベントは、環太平洋機構の研究所でのVT公開機動実験という、テーマパークのアトラクションを思わせるスタイルで進行。単なる発表会にしないあたり、『鉄騎』がいかに特別なタイトルであるかを再認識。

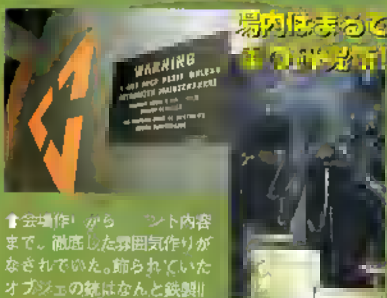
舞台には、ゲーム画面を映し出す巨大スクリーンと、その左右に手(足)元の動きを見せるモニターを設置。パイロットが実際に操縦する様子を立体的に見せ、さらには5.1chサウンドが大音量で鳴り響くド迫力のデモを展開。来場者を『鉄騎』世界に引き込んだ。

そして、終了間際には稲葉プロデューサーが登場。価格や発売日、そして驚くべきビッグニュース(詳しくは下を参照)を発表し、大盛況のうちに幕を閉じた。

終了後には稲葉氏の共同会見が開かれ、開発進行度は8割(6月2日時点)でバランス調節の大詰め段階であること、E3での予想以上の好感触ぶりなどを公表。価格設定についての質問に、「『鉄騎』を1本売るより、『幻魔 鬼武者』を売るほうが儲けが出ます。企業としては怒られることだけど、これ以上の価格だと一部のマニアのものだけになってしまう。会社としても辛抱できて、ユーザーさんにも買ってもらえるギリギリの設定」と答えていたのが印象的であった。

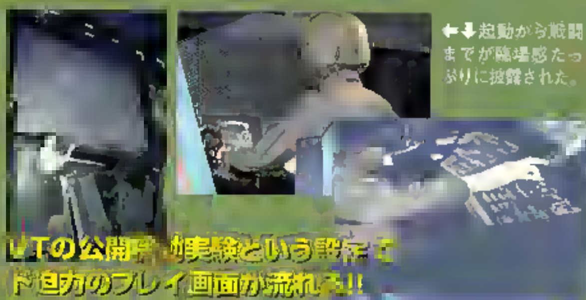


←来場者にはお土産もビッグなパンフが!



場内はまるでＶＴの研究所!

↑会場作りからイベント内容まで。徹底した雰囲気作りがなされていた。飾られていたオブジェの銃はなんと鉄製!!



←↓起動から戦闘までが臨場感たっぷりに披露された。

VTの公開機動実験という設定で ド迫力のプレイ画面が流れる!!



パッケージの巨大さにうなれ!!

↑これは試作品。製品版はさらにディティールアップ!

重大発表! 早くも次回作『鉄騎オンライン(仮題)』の構想が明らかに!

イベント終了間際に登場したプロデューサーの稲葉氏。「プレスの方々にもまだ言ってないのですが……」と前置きしたうえで「『鉄騎』のオンライン版を開発します!!」と、衝撃発表。詳細はまったく未定ということだが、本作に期待を寄せる多くの人々が待ち望んでいた夢が現実となるのだ!!



イベントの締めに重大発表!

↑特注の「鉄騎」ジャケットを着た稲葉氏。やってくれました!!

プロデューサー稲葉氏からの スペシャルメッセージ

いまからオンライン版が待ちきれない本誌読者のために、稲葉氏が特別にコメントを寄せてくれましたッ。全員心して読むべし!!

まだ『鉄騎』も発売されていないのに、気が早い話ではありますが……『鉄騎』オンライン版では、1対1の対戦格闘のような遊びを提示するつもりはありません。ディレクターの河野一二三さんが"コミュニケーション"というツールを使い、いかに新しい『鉄騎』世界を提示するのか、僕も楽しみです。まずは『鉄騎』を購入して、どっぷりとその世界に浸ってください。そして、オンライン版を期待していてください。

『鉄騎』2080 in P.R.F. Laboratory AKIHABARA Branch開催!!

緊急告知ーッ!! 本誌発売直後の6月30日(日)、秋葉原はLAOX ザ・コンピュータGAME館にて『鉄騎』イベントが開催されますよ!! 『鉄騎』の魅力を味わうには、実物を見るのがいちばん。アノ重量感たっぷり、スティックを動かすだけでドッと疲れる専用コントローラーもお目見えする予定。さらに当日は若干名の人が『鉄騎』をプレイできるとか!? 詳しくは鉄騎、またはLAOX ザ・コンピュータGAME館公式サイトにて!

鉄騎公式サイト http://www.tekki.jp/

LAOX ザ・コンピュータGAME館 2F
http://www.laox.ne.jp/game/index.html

イベント概要

開催日:2002年6月30日(日)

開催時間:イベントは3回開催、開始時間は以下のとおり。
①11:00~ ②13:00~ ③15:00~

場所:LAOX ザ・コンピュータGAME館 2F(東京・秋葉原)

ご注意事項:
- 開催時間等は都合により変更される場合があります。
- 事前に参加整理券等の配布は行いません。
- 来場者多数の場合はご参加いただけない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
- 操縦体験は時間を限定して行わせていただく予定です。
- ご来場いただいた方全員が操縦できるわけではないことを、あらかじめご了承ください。
- 操縦体験についての詳細は当日会場にてご案内いたします。

今月の渋メカ M9ダイダロス戦車

今回の紹介記事では、VT以外のメカが多数登場することが判明。渋メカファン(?)にはたまらない展開となってきた。そこで紹介したいのが、敵の主力戦車M9ダイダロス。4機で小隊を組み行動する。





←↑現在の戦車とほぼ変わらぬ形状。それだけにVTの特異さが際立つが、踏まれて破壊されることも……(泣)。

はみだし鉄騎さん カプコンの通販サイトe-CAPCOM(http://www.e-capcom.com/)を筆頭に、『鉄騎』の予約を受付中!『鉄騎』のパッケージは超絶大きい箱なので、家までソフトを届けてくれるネット通販なら便利&楽チン。発売まで辛抱たまらん人は、ぜひ予約を!

スマビスタイル
Smilebit Style
第4回

スマイルビット公式連載
http://www.smilebit.com/

5月のE3発表では全世界のゲームっ子を唸らせた『パンツァードラグーン オルタ』。まだの人はいますぐ公式サイトへ! ➡http://www.panzer-dragoon.com/

天翔る飛竜の伝説をトレースする――!

『パンツァードラグーン』シリーズを語るうえで欠かせない魅力のひとつが、その重厚なストーリー性。そこでは"力"に、あるいは運命に翻弄される人間たちの濃密な物語が描かれる。その物語の軸となるのが、プレイヤーの操る飛竜"ドラゴン"の存在だ。今回はサターン版のシリーズ3作品も含めたドラゴンの設定資料から『パンツァー』ワールドの深みに迫ってみよう。

ドラゴンという存在

『パンツァードラグーン』の世界で"ドラゴン"と呼ばれている存在は、我々がドラゴンと聞いて思い浮かべる生物とは大きく異なる。それは、太古の技術によって生み出された"攻性生物"と呼ばれる戦闘生物兵器の一種で、大きな翼と頑丈な装甲を持ち、喉の生体レーザー発振器から放たれる"光の矢"はおそろしいほどの破壊力を持つ。また、環境や経験に応じて驚異的な速度で肉体を自己進化させる適応変化能力を持っている。出現の前後は気象の激変や大きな戦乱が多発すると伝えられ、災厄の運び手として忌みうとむ人間や、逆に神格化し崇拝の対象とする者もいるという。しかし現在、ドラゴンの姿を実際に見たと生きて伝える人間はほとんどいない。

基本的にドラゴンはそれ単体で戦うことはなく、"調停者"と呼ばれる人間をその背に乗せることで戦闘生物としての能力を発揮する。かつて、ドラゴンは3人の人間を乗せてこの世界の空を飛んだという。彼ら"調停者"とドラゴンがどのような理由で互いを必要としているのかは、今後の調査が待たれるところである。



ブルードラゴン
(from『パンツァードラグーン』)



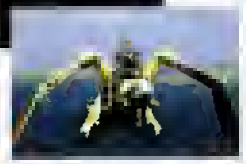


⬅⬇カイルは志半ばにして倒れた謎の乗り手の意志を継ぎ、ブルードラゴンの背に乗った。

白く美しい甲殻に身を包んだ青いドラゴン。戦艦の衝角(ラム)のような長い角が特徴的。"ソロウイング"と呼ばれることもある。当時7代目皇帝の統治していた帝国首都に侵入し、同形式の生物兵器"プロトドラゴン"と交戦した。乗り手はカイル・フリューゲという攻性生物ハンターの若者。当時辺境を観測していた帝国軍により、彼にドラゴンを委ねた第四の乗り手の存在が確認されている。一説には戦闘生物兵器を産んだ旧世紀人の末裔、あるいは兵器オペレーターとして開発された人造人間"ヒト"の一種ではないかと推測されている。

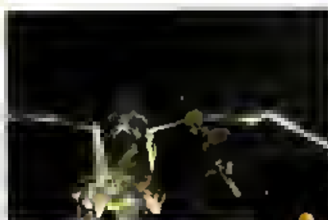
ラギ
(from『パンツァードラグーン ツヴァイ』)





⬅⬇ラギはランディとの冒険の中で成長を重ね、ドラゴンとして進化していく。

ブルードラゴンの目撃に先んじて、旧世紀の巡航型要塞兵器"シェルクーフ"と交戦したドラゴン。5段階の自己進化形態を持ち、また戦闘経験を反映して突然変異進化を遂げる。茶褐色の体表は進化とともに青色を帯び、ブルードラゴンの成長過程の姿といわれている。"ラギ"というのは、乗り手である若者ジャン・ジャック・ランディがドラゴンを呼んでいた名前。ラギはもともと温厚な乗用家畜"クーリア"の変種として生まれ、ランディに育てられるうちにドラゴンとしての能力が発現してきた。クーリアの資質を継いでか、ドラゴン=ラギは乗り手に対し友情に似た厚い情愛を示すという。





⬅⬇ドラゴンに命を救われたエッジは導かれるようにドラゴンと旅立つ。

エッジのドラゴン
(from『AZEL パンツァードラグーンRPG』)

辺境の傭兵、エッジを乗り手として選んだドラゴン。ブルードラゴンの帝都襲撃より30年ののち、前帝国を崩壊に至らしめた"アゼル事件"の前後に目撃された。ブルードラゴン同様に白い装甲と長い衝角を持ち、成長段階に応じて羽根に美しい模様が見られるのが特徴。変異進化は多くの段階とバリエーションを持ち、戦闘状況に応じて攻撃・防御・移動・特殊能力に適した形態に任意変化するなど、ラギ時代よりもさらに柔軟な変異が可能になっている。なかには異形の戦闘兵器そのものといった姿もあり、ドラゴンが本来は古代の戦闘生物であったことを思い出させる。

そしてオルタのドラゴンは……

帝国の開発したドラゴン型戦闘生物"ドラゴンメア"に襲撃されていた少女オルタを助け出したドラゴン。前方に突き出た刃のような角と白い装甲はかつてのドラゴンに通じるが、その姿はどのドラゴンよりも生物的で野性味を漂わせている。野獣のような風貌と細かくひび割れた頭角は、肉体の中で暴走するパワーやみずからの運命をねじ伏せながら斗いに挑んでいくかのような、壮烈な意気込みを感じさせる。このドラゴンがアゼル事件と同一のものとしたら、熟成した変異進化や攻撃能力はいよいよ最終段階に入っていると思われる。はたして旧三部作ドラゴンとの関わりは、そしてこの物語で彼を待つ運命はどのようなものなのだろうか。

おたよりスマイル

●『パンツァー』はサターンのⅠ、Ⅱからの大ファンです。『Ⅱ』を買ったときにもらったマグカップ、いまだに愛用しています。
埼玉県 吉川友章



▶岐阜県 NGM

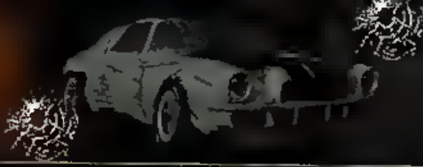


▶大阪府 底王改

おたより大募集!

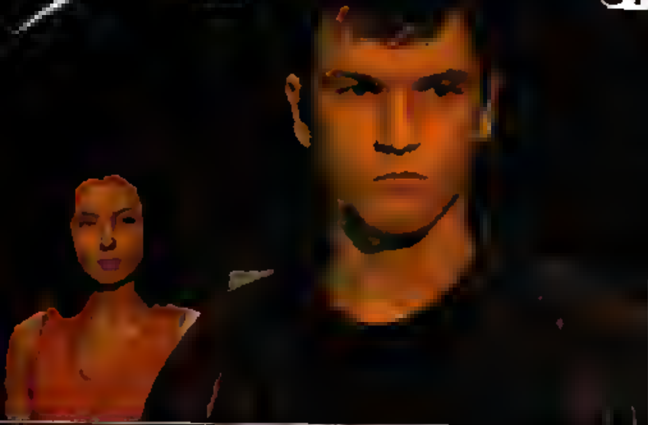
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「スマビスタイル」係

このコーナーでは皆さんからのおたよりも大募集。応援のメッセージやイラスト、スマビへの質問やリクエストなど、熱のこもったおたよりを待ってます。おたよりには、住所・氏名・年齢・電話番号の明記をお忘れなく!



STORY

ロス市警の交通課刑事、リックのクルマに助けを求めて飛び乗る謎の美女。背後から襲ってくる武装集団。逃げるふたりと武装集団のあいだに展開される壮絶なカーチェイスと銃撃戦。それと時を同じくして、とある研究所より新型エネルギー弾が盗まれ、全米が恐怖の渦に包まれる。美女、武装集団、新型エネルギー弾。そこに隠された謎とは？ リックと美女の逃走劇の果てに訪れる運命の時は!?



⬅まるで映画を見ているかのような興奮を味わえるのは、プロの役者をきっちり使っているから！ 本格派です。



CHASE MODE

⬅街中を自由に駆け抜け、敵の手から逃れるのがチェイスモードの基本。追いすがる敵車は体当たりでガンガン破壊できるぞ。



GUNFIGHT MODE

➡敵車に対して銃で応戦するのがガンファイトモード。溜め押しで敵の弱点が表示されるなど、ひねりの利いたガンシューだ。

Xbox発売以前からリリースが決定していたマイクロソフトの意欲作、『マキシマムチェイス』の全貌がいよいよ明らかになってきたぞ。

追跡車から逃げ切る純粋なカーアクションの"チェイスモード"、逃げ切れずに銃で応戦する"ガンファイトモード"、そして"ムービーシーン"では、映画さながらのストーリーが語られるという3つの要素で構成されているのだ。今号では、それら3つの要素をチェックするとともに、クルマゲームでは欠かせない存在、登場車種を詳しく紹介するぞ！

カーアクションとガンシューティングが融合!?

MAXIMUM CHASE™

A action			
タイトル	マキシマムチェイス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ノンストップカーアクション
発売日	9月発売予定	価格	未定
開発	元気	制作者	プロデューサー：山路和紀
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他			

クルマに乗り込み突破口を捜す"カーアクション"、敵の追撃を銃で振り払う"ガンシューティング"、まるで映画のような"ムービーシーン"が一体となった意欲作『マキシマムチェイス』がXboxに登場！ それぞれの要素を一挙に紹介だ！

CHECK 1 Various Featuring Cars

多彩なクルマでステージを駆け抜けろ

クルマゲームで気になる要素といえば、やはり登場車種。もちろん『マキシマムチェイス』でも、数多くのクルマが登場するぞ。舞台がアメリカということもあり、シボレーのスポーツカー、コルベットやカマロ、そしてピックアップトラックのS10が登場する。

日本車も、トヨタのレクサスSC430（日本名ソアラ）と日産の最新車種350Z（日本名フェアレディZ）が登場するというから驚き。攻撃を受けると壊れるというリアルな演出もあるぞ。



CHEVROLET S10

⬅アメリカで人気のあるタイプが、このピックアップトラック。見るからに耐久力がありそうだけど、体当たりも強い？



CHEVROLET CORVETTE Z06



CHEVROLET CAMARO

⬆➡アメリカを代表するスポーツカーがカマロとコルベットだ。ゲームに登場するカマロは1970年に発売された年代物！ はたして逃げ切れるのか？ コルベットは2001年登場の最新型だから安心だね。

CHECK 2 Chase Mode

敵の追撃をかわして逃げろ！チェイスモードとは？

「マキシマムチェイス」のメインのモードのひとつがチェイスモードだ。街、用水路、砂漠といった広大なマップの中で、迫ってくる敵をかわしながら、矢印で表示される脱出口を捜して、逃げ切るのがこのモードの特徴だ。

ただ逃げるだけじゃなく、脱出口にたどり着くまで、敵車を体当たりで破壊することもできるし、街中に転がるオブジェクトを破壊することもできる痛快な一面も併せ持っているぞ。

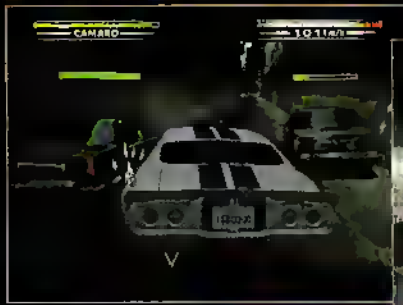
脱線事故を起こした列車に坂道で追いかけられる、なんてイベントも随所に導入されているのだ。

逃げるだけじゃない！敵車を破壊することも可能！

矢印に飛び込め！



⬆前方に見える矢印に飛び込め！　でも柵があって行き止まりにも見えるけど大丈夫なのか？



⬆両側から挟まれているカマロ。体当たりで破壊だ！



体当たりで敵を撃破せよ！

⬅体当たりで見事敵車を撃破！　敵を倒して気分爽快だが、このモードの目的はあくまで脱出口捜しだ！

CHECK 3 Gunfight Mode

追撃車を銃撃戦で振り払え！ガンファイトモードとは？

赤い光は攻撃の予兆



⬅敵が赤い光に包まれているが、これはいったい……？　攻撃してくる際の予兆みたいなものかな？



➡敵車の攻撃を受け、クルマの窓ガラスに弾痕が。しかも上空にはヘリが飛行している。狙いを定めて見事撃ち落とそう！

弱点を打ち抜け!!



⬆溜め打ちをすると、敵の弱点が表示される。弱点はタイヤとフロントグリル部分の3ヵ所。グリルに当てると爆発するぞ！

メインモードのもうひとつが、敵車を銃で迎撃するガンファイトモード。方向パッドで照準を合わせ、敵車に向かって銃を撃つという、ガンシューティングゲームの王道ともいえる内容なのだが、「マキシマムチェイス」独自のシステムもある。それが、ボタンを長く押し続けることで相手の弱点を表示するシステム"マキシマムショット"だ。溜め中に表示された弱点を撃ち抜くと、1発で敵車を破壊できるのだ。

ステージ最後にはボスが現れ、多彩な攻撃を仕掛けてくる。ボスを倒さなければ逃げ切ることはできないぞ！

CHECK 4 Intermission

幕間にはストーリーを語るリプレイとムービーが！

➡ちょっと小さくてわかりづらいけど真ん中に見えるクルマ、まだ発売されていない日産のニューZだ！



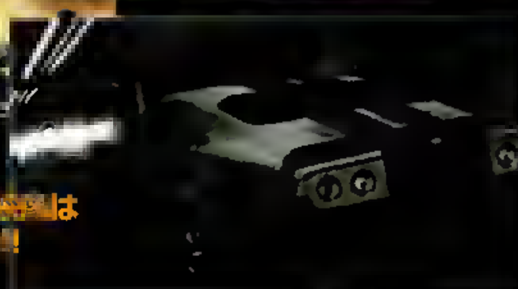
チェイスモードとガンファイトモードは交互に展開されるのだが、各モードをクリアーすると映画さながらのムービーシーンが挿入される。ゲーム以上（！）の迫力あるアクション満載の映像、そして速いテンポで展開されるシナリオの存在は、ゲームの世界に引き込んでくれる大事な要素だ。

ストーリーが語られるのはムービーシーンだけではない。ふだんは飛ばしがちなリプレイシーンにもストーリーが挿入される。スムーズなカメラワークとストーリー展開によって、まさに映画を見ているような感覚に陥るぞ！



⬆シボレーS10が豪快にジャンプ。実写に見えるけど、これがCGで描かれているっていうから驚き。

実写とCGがおりなす迫力の[illegible]はゲームを映画の域まで高める!!



⬅なぜか屋内を走るシボレーのカマロ。はたして主人公リックと謎の美女の行く手には何が待ち受けているのだろうか……。



プレイヤーの手足となる"APO(アポ)"の実態に迫る

Thousand Land

"自分だけの庭"を作って対戦するリアルタイムシミュレーションの詳報第2弾。シュールで愛くるしいキャラ"APO"の魅力を解析！

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	マップカスタマイズシミュレーション
発売日	2002年秋発売予定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	開発者	プロデューサー：金子龍興
ブロック数	未定	システムリンク	
その他			



コンストラクション 知能が育つ、究極の庭師？



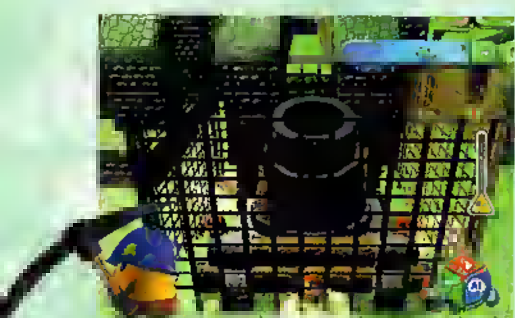
庭作りの実作業は，APOの仕事。プレイヤーはAPOに指示を出すだけ。具体的には，下記の"建設"，"育成"、"学習"の3種類の作業をAPOに割り振るだけで，あとはAPOたちが自己判断で庭作りを進めるのだ。ただし，最初の彼らは非常に未熟。作業の中でその知能を成長させるので、APOとマップ，両方の成長を暖かく見守ることができるのが，このゲームの魅力だ。



建設 防衛の要？ バーツ建造



プレイヤーが配置を指示した場所で，建造物を建設。工事用ヘルメットをかぶったAPOが，材木をせっせと運びながら建造していく姿に注目。時間をかけず，効率よく配置していくのがポイントだ。この建造物は，砲台や水を流し込んだ掘など，バトル時に防御の要所となるものが大半。建造物建設のほか，畑の耕作も"建設"作業の一環となる。マップの"顔"も建設次第!?



↑現場では，安全のためにヘルメット着用が義務!? ハンマーを振り下ろしながら働くAPOがほほえましい。

育成 草木の世話をすると……



あらかじめ配置した植物は，そのままにしておくだけでは成長してくれない。APOに"育成"を指示してやれば，少しずつ成長していくぞ。成長した植物は，バトル時に罠や障害物として機能したり，その実が砲台の弾になったりする。



←バケツで植物に水を与える，麦わら帽子をかぶったAPO。愛情をたっぷり受けて？ 植物はスクスクと成長する。

➡世話を続けたかいもあり，大きく育った植物。どんな役割を果たすのだろうか？ マップの景観作りにも一役買っている。緑豊かな庭もよし。

学習 意外と重要、知能の育成



マップの地形を利用していろんな行動をさせることにより，APOたちの行動を学習させることができる。崖上りをくり返させて高所への移動を可能にさせたり，泳ぎの学習で川や堀を渡ることを覚えたりする。最初は失敗ばかりのAPOたちが，学習を重ねることによって行動を習得。のちの作業を円滑に進めたり，バトル時の進軍に一役買ったりする。



↑攻撃の学習中。左の攻撃されているほうのAPOは，ヘルメットを装着して防御の学習をしているようだ。



"APO(アポ)"って何だ？

プレイヤーの代わりにマップ内で動き回り、作業を進めるチビユニットがAPOだ。このゲームの主役と言っていいだろう。人工知能で動くAPOは一生懸命働くけれど、無理強いは作業放棄を招く。ほどほどに。



↑APO誕生の瞬間。この"コア"と呼ばれる木のようなものがAPOを生む。バトル時にはコアの破壊が目標に。



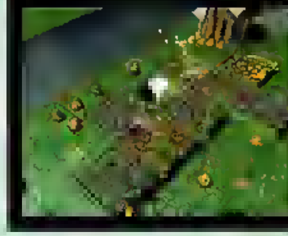
←APOはさまざまな行動をすることで、その知能を成長させていく。たいまつを灯しながらの夜間行動を覚えることも。

『サウザンドランド』って何だ？



忘れるなよ！

未来型ボードゲーム"ジオスレイト"内でジオラママップを作り上げ、ライバルのマップとつなげてバトルするリアルタイムシミュレーション。対戦に勝利して得られる賞金をもとに、マップのカスタマイズをくり返す。プレイヤーは、マップ作りのときもバトル時でも、シンプルな指示を出すだけ。



←簡単な指示だけで自分だけのオリジナルジオラママップが作られる。最強マップの完成を目指すのだ！





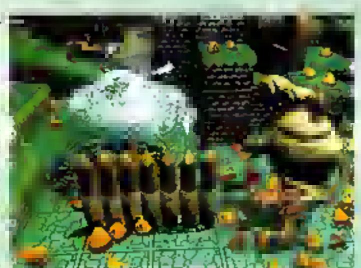
バトル 攻守にわたる大活躍……はプレイヤーと知能次第

制限時間がやってきたら、ライバルのマップとつなげてバトル開始。上でも述べたように、バトルの目的はAPOの源であるコアの破壊。この一点を目指し、APOがみずから進軍したり、建造したパーツを用いて敵を防いだりするのだ。ここでもプレイヤーがすることは、"攻撃"と"防御"をAPOに割り振るというシンプルな指示のみ。

攻撃 歩兵と兵器、入り乱れ



攻撃目標はただ一点、敵のコアだ。そのために、相手のコアやパーツにAPOを向かわせ、攻撃させる必要がある。しかし、そのためには相手マップ上にあるさまざまな障害をクリアーしなければならない。ここでAPOの知能がモノを言う。移動を的確に行ったり、危険を回避しながら進軍するためにも学習を。



→もうひとつの攻撃手段、デカユニット"TELA（テラ）"を察知し、敵コアを攻め落とす！



←渡河進軍を敢行するAPO。しかし水中に沈み行くカナヅチAPOが続出の模様……。

→敵の火炎放射で燃やされるAPO。ひとたまりもない。

成長すると……



←泳ぎを学習させておけば、溺れることなく川を渡れるようになる。一気に敵の本拠へと迫ろう！

→学習したAPOは、火炎放射器を察知、射程距離外を避けて進むようになる。

防御 コアを死守せよ！



敵のコア目指して進軍するのもいいが、自軍のコアを破壊されては元も子もない。防衛戦も重要だ。実作業はパーツの操作とパーツへの資材供給。敵の進軍ルートを見極め、APOが作業しやすいようなパーツを事前に配置できているかどうかが勝負の分かれ目。



←パーツは、APOが乗り込み、操作しないと役立たず。侵入者を排除！



資材の実を取り……

パーツに装てん!!

↑資材の実は、じつはパーツの弾になる。実を入手して運び、パーツに装てんしなければ、やっぱり役立たずに。



60年代のクルマで最新車に勝て! ウワサのクロニクルモード公開!

Sega GT2002™

古い、しかし愛着ある旧型車で最新スポーツカーと競う。こだわりのカーライフを再現するモードが登場だ。

R racing

タイトル	セガGT2002		
発売元	セガ	ジャンル	ドライビング&カーライフシミュレーション
発売日	2002年発売予定	価格	未定
開発	ワウ エンターテイメント	制作者	プロデューサー [illegible]
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV
その他	未定		

やっぱりあるぞ、あの名車!! スペシャルカー紹介!

このゲームには正式には発売されなかったコンセプトカーや、ごく少数のみ販売された特別仕様車がスペシャルカーとして登場する。今回紹介する2台は両方日産車。まずは初代フェアレディZシリーズのレース仕様車であり、そのポテンシャルを活かすには相当の腕が要求されるZ432R。そして何度かモーターショーで公開されながらもコンセプトカーのままに終わった、ハイテクによるアシストで誰でも速く走れるMID4。同じく幻のクルマと呼ばれながらもほぼ正反対の性格を持つこの2台、どちらを選ぶかでクルマに対するこだわりがわかる?



ミッドシップのコンセプトカーとして開発。4WDシステムに加え、"馬"に着想を得たという前輪だけでなく後輪をも操舵するHICASを搭載していた。市販に至らなかったものの、そのハイテクカーとしての血筋はR32GTRへと受け継がれている。

NISSAN MID4



NISSAN FAIRLADY Z432R (PS30SB型)





初代フェアレ[illegible]のうち、あのハ[illegible]にも積まれていた傑作エ[illegible]ンS20を搭載し、4バルブ3[illegible]ブ2本カム(=4・3・2)を持つ最上位機種だったZ432。R型はそのレース仕様車として1972年に登場し[illegible]販売されたのはなんとわずか30[illegible]のみだった。

サーキットコース Falcon Wing Circuit

Falcon Wing Circuit A

⬇なだらかなカーブが続くが、見た目と違ってテクニカルなコースだ。



⬆ゆ[illegible]かなアップダウンもあるの[illegible]ーよりも基本テクニックを[illegible]した走りが勝利のカギとなる。

Falcon Wing Circuit B

⬇直線が多いこのコース、新型車がパワーを活かした走りで優位に立つのだろうか？



⬆こちらのコースは長いバックストレートを持つのが特徴となる。



オーソドックスなサーキットで構成されたFalconWingは、その名のとおり鷹の翼のような形をしたエリア。モータースポーツの本場である欧州の郊外をイメージしたこのコース、強い日射しの中を優雅に激しく走り込もう。

60～70年代のクルマで優勝せよ！ クロニクルモード

現在のスポーツカーの基礎を築いた歴史ある旧型車で、全6ステージを戦い抜くモードだ。ステージごとに設定年代が新しくなっていき、それにともないライバル車は徐々に新型にグレードアップする。その中を、パーツ交換によるチューンナップをくり返しながらも基本的には同じ旧型車でレースを続けていくのだ。愛車とともに何年も何年も走り続けるような感覚は、まさにカーライフシミュレーターの名にふさわしい。クルマに対する愛とドライブテクニックで時代の波を乗り越えろ！

セピア調の古きよき時代……



⬆各ステージでは、その年代に応じた時代背景の説明も行われる。そのクルマが生きた時代の雰囲気をかみしめよう。



➡空気までもがセピアに染まるような演出が、長い年月を愛車とともに駆けるこのモードの味わいをいっそう深めているぞ。

クルマを選ぶ！



⬅クルマは1960～70年代を代表する旧型車ばかり。ここで選んだ愛車が約30年間を戦い抜く戦友となるのだ。6ステージをクリアーすると選べる車種は増えてい[illegible]

レースに参加！



➡ステージが進むほどライバル車の基本性能差は開いていく。[illegible]



見事クリアー！

⬅3位以内に入賞すればポイントと引き替えにクルマのパーツをひとつだけ新型に交換可能になる。

クロニクルビンゴでニューカーをゲット！



➡クロニクルモードをクリアーしてビンゴのマスを埋めよう。別モードで選択できる車種が増えるぞ。



エクスチェイサー Ex-Chaser™

4人同時プレイ可能なアクションRPG 登場キャラの魅力に迫る！

タイトル	エクスチェイサー
発売元	アイディア ファクトリー
ジャンル	アクションRPG
発売日	10月発売予定
価格	6800円(税別)
開発	アイディア ファクトリー/XPEC
制作者	キャラクターデザイン:平岩洋司
ブロック数	ゲームデータ:4ブロック/リプレイデータ:8ブロック
システム対応	1~4人
その他	

異世界から召喚された勇士を操作して、魔族と戦うアクションRPG。登場する勇士15名のプロフィールが判明したので、ゲームの概要と併せて紹介しよう。

聖なる世界ゼダンを救うべく召喚される勇士たち

第三の天魔王、邪眼マドゥルーの脅威から、ゼダンを救うために召喚される勇士たち。彼らは職業によって5つのタイプに分類でき、それぞれ得意の攻撃方法を駆使して戦う。

勇士たちは、同じ職業でも種族や性別、得意とする武器などに特徴が見られるが、プレイヤーキャラとして見た場合、職業が同じなら同キャラとみて差し支えないようなので、職業以外は外見やプロフィールの好みで選んでしまってかまわない。

ただし、今回紹介する15名のなかには、条件を満たさないと登場しないキャラも含まれているようだ。



←最初から選択できるのは10名だけのようだ。



↑職業によって、体力や攻撃方法などが異なる。まずはプレイスタイルで職業を選択し、そのなかで好みの人物をチョイス。

戦士系 Warrior

攻撃力と防御力が高めで、攻撃のスキも小さめという扱いやすい職業。

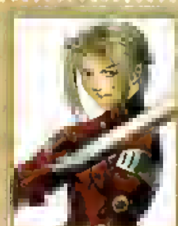


クライス Crise

あらゆる剣技に通じ、世を争いに導いた魔剣すらも使いこなす、隻眼のソードマスター。黒い刃で敵を斬る。

[illegible]

義理を重んじ、忠誠を誓った相手のためには自分の命も惜しまない男。騎士団長を務め、"黒獅子"と称される。



イギル Ingil

その歴史が始まるまえから魔族との戦いをくり返している祖国、デュークランドに忠誠を誓う騎士。正確無比な剣術の持ち主で、その出で立ちから"赤い疾風"と呼ばれる。

狩人系 Archer

体力や攻撃力はいまいちだが、移動が軽快で、遠距離攻撃が得意な職業。

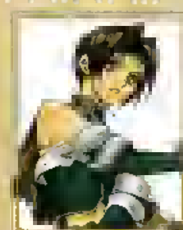


ティアナ Tiana

東の島の皇女様。なに不自由なく育てられたためにわがままな性格で、感情的になって仲間と衝突することも。

ディアナ Diana

状況をす速く理解し、瞬時に合理的な作戦を導き出す名参謀。直接的な戦闘よりも、仲間の援護が得意な女性。



ギラン Giran

デュークランド王族の側近で、王宮に勤務する弓兵。軽やかな身のこなしと正確な射撃で、前線の戦士を後方から援護する。名前が男っぽいことを気にしている女の子。

プレイヤー4人でパーティーを組んで強敵に挑め

このゲームは，コントローラーを4つ用意することで，最大4人まで同時にプレイすることができる。もちろんひとりでもゲームを進めることができるが，多人数でプレイした場合は，仲間の援護や合体技によって，戦いが楽になる場面が多い。ただし，途中でHPが0になったキャラは，ステージまえに戻されてしまうので無理は禁物。


⬆気力ゲージが満タンのキャラ2体を隣接させ，両方が右トリガを引きながらXボタンを押すと，合体技が発動。


⬅Yボタンで仲間を攻撃することも可能。アイテムを奪い合うことができる。


⬅ボスなどの強敵と戦うときこそ，パーティーの連携の真価を問われるはず。

仲間との冒険のために鍛える

多人数プレイは，戦いが多少楽になる。だが，出てくるアイテム数がひとりプレイのときと変わらないため，1キャラに対する入手ゴールドの割合が少なくなる。能力をショップで購入することで，キャラを強くすることができる成長システムのこのゲームにおいて，入手ゴールドが少なくなるということは，それだけ成長させにくいというデメリットにつながる。キャラを育てたいときは，一度クリアーしたステージをひとりでやり直したほうがいいかも。



⬅パーティープレイで協力して先のステージに進み，ひとりプレイでお金を貯めて強くするのが理想かな？

魔術師系 Warlock

魔力に特化した職業で，体力などの能力は低めだが魔法攻撃の威力は抜群。



メドラン Medran

多くの魔術に通じ，傷を癒すなどの奇跡を起こしてきた賢者だが，怪しげな噂が絶えず，信頼の回復に励しむ。

バイアード Biyardo

他人の血を口に含むことで記憶を読みとる能力を持つがゆえに，人に"吸血鬼"と忌み嫌われた種族の男性。



ゼヴァ Xaver

禁呪の封印を解き，強大な魔力を得るのと引き替えに，人の心を失ったとされる魔術師。世界の危機などに興味はなく，さらなる力を得るために旅をしている探求者。

盗賊系 Thief

移動能力に優れ，攻撃力も高めである反面，防御力と魔力が低めの職業。



パロパロ Paroparo

思い描いたイメージを具現化できる能力を持つ女の子。思いのままに生きているため，深く考えることが苦手。

フローネ Floone

剣と心を通じ合わせることができると言われている女性。戦闘のためのあらゆる教育を受けたエキスパート。



ピニィ Pinny

軽やかな身のこなしで敵に近づいて斬るエルフの戦士。自分が持つアサシン向きと言われる種族特有の能力を好ましく思っていない。王の命に従って，異変を調査中。

海賊系 Pirate

戦士を凌駕する体力と攻撃力を有するが，そのぶん鈍重なタイプが多い。

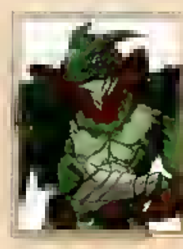


ビッグママ Bigmama

戦乱に乗じて追い剥ぎをくり返すゴブリンたちをまとめるホブゴブリン。ゴブリン主導の世界を作ろうと画策。

ガルド Galdo

洞窟を掘り進んで鉱物を採取し，武器などを造っているドワーフ族の巨漢。大地の民だが彼の職業は海賊だ。



クルス Cyrus

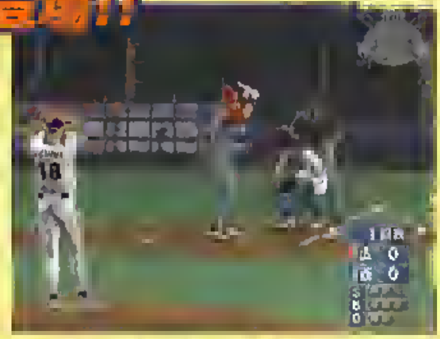
デュークランドの人里離れた森の奥にある沼や，浅瀬近くの洞窟に住む種族の戦士。本来は閉鎖的な社会文化を堅持しているが，探求心から陸に上がった若者のひとり。



© 2002 NTV

本格派プロ野球ゲームがXboxに初登場!!

野球ゲームがそろっていないとお嘆きのあなたにはオススメの作品！　盛り上がりを見せる2002年プロ野球のペナントレースをXboxで楽しもう！



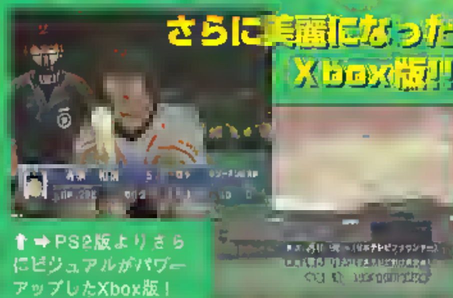
タイトル	ザ・ベースボール2002 バトルパークセンゲン		
発売元	コナミ	ジャンル	野球
発売日	7月11日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	コナミコンピュータエンタテインメント大阪		プロデューサー：奥谷
	ゲームデータ：96ブロック		1〜2人
その他			

2002年度も最新データでプロ野球の臨場感を体験しよう！

人気野球ゲーム『パワプロ』シリーズ。この『パワプロ』のスタッフが集結して制作した本作は、とくにグラフィック面を強化し、リアルさを追求している。野球ゲームではお約束となっている球団や選手の実名表記はもちろん、選手の動きや表情なども忠実に再現。これもリアル志向の表れだ。また、日本テレビとの協力により、テレビ放映のようなカメラアングルも再現。しかも、実況に日本テレビアナウンサー河村亮氏、解説に堀内恒夫・中畑清両氏を迎えてゲームが進行するのだ。

→モーションキャプチャーで選手の特徴ある動きを再現している。





さらに美麗になったXbox版!!

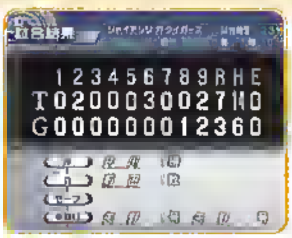
↑→PS2版よりさらにビジュアルがパワーアップしたXbox版！

2種類のモードで戦う!!

操作方法やゲームシステムは『パワプロ』のものを踏襲している。『パワプロ』に親しんでいる人ならば、とまどうことなくゲームを楽しめるだろう。また、複雑な操作がなく投打の駆け引きが楽しめるシステムだけに、野球ファンほど楽しめること請け合いだ。また、作品内には5種類のモードが用意されている。なかでもメインとなるモードは、公式戦とオープン戦のふたつだ。

公式戦

セ・パ両リーグ12球団の中からチームを選んで、1年間のペナントレースを戦うモード。目標は日本一だ。ゲームを始める段階で、試合数や天候変化の有無など、各種設定を変えることができるぞ。



←長いペナントレースを勝ち抜くのは容易ではない！

オープン戦

気軽に1試合だけプレイするモード。対人戦やCPU戦を楽しむことができる。ここでも全12球団から好きなチームを選んでプレイできる。守備の選手をオートにしてハンデ(?)をつけることも可能だ。

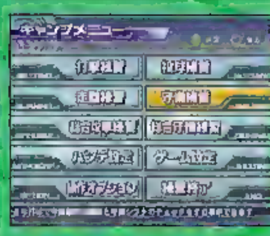


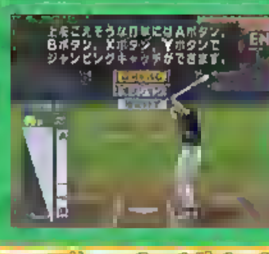
←セ・パ関係なく好きな球団どうしで対戦できる。

キャンプでじっくり操作の練習

モードのひとつであるキャンプでは、打撃・守備の練習が可能だ。簡単な操作でゲーム内の野球選手を扱えるとはいえ、最初のうちはなかなか慣れないもの。そんな場合に活用しよう。練習内容は実戦で役に立つものが豊富に用意されているぞ。とくに打撃に関しては十分な練習を行っておくといい。

→細かく攻撃や守備の練習項目が別れている。

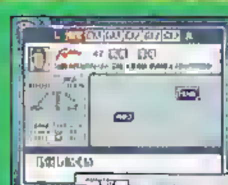


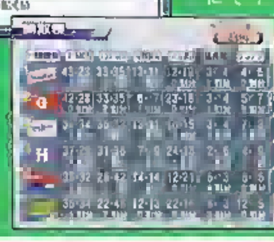


←各練習に対してアドバイスが用意されている。

資料的価値の高いデータが収録

プロ野球ファンならば目を通しておきたい年間成績のデータ類。用意されている選手名鑑やプロ野球記録集のふたつは、2001年のプロ野球界のデータをすべて網羅したといってもいいデータベースとなっている。資料的価値があるデータベースに目を通せば、さらに野球知識が豊かになるはずだ。選手の特徴、特性を覚えておけば、試合がさらに楽しくなるぞ！





←↓01年度のデータを収録。これで野球の雑学が身につくかも。



航空ライセンス獲得までの道のりを体験しよう!

フライトアカデミー

FLIGHT ACADEMY - Built on Advanced GIN-YOKU System-

タイトル	フライトアカデミー		
発売元	アクアシステム	ジャンル	飛行機教習シミュレーション
発売日	8月29日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	アクアシステム	製作者	—
ブロック数	未定	システム対応	—
その他	TOPGUN FOX2PRO Joystick		

キミは民間航空会社のパイロット訓練生。夢の航空ライセンス取得を目指し、沖縄の空で厳しいトレーニングに励むのだ！

旅客機パイロットを目指し、フライト教習にいざ挑戦!

沖縄本島から南に300キロ。南海に浮かぶ小さな島"下地島"に訓練生として降り立ったキミは、一人前のパイロットになるため、この地でフライト訓練を行うことになる。教習で使用されるのは、2種類のプロペラ機とジャンボジェット機。ふたりの教官の指導のもと、機体の操縦技術を習得し、節目ごとの試験に合格していけば、見事卒業となる。

教習の第一歩は計器の理解から!

画面上には飛行状態を表す速度計や高度計、昇降機などがコンパクト、かつわかりやすく表示されている。これら計器の情報を把握することが、パイロットへの第一歩だ！



プロペラ機コクピット



↑主要な計器はアナログ時計のように針表示。プロペラ機などはこの表示になる。

ジェット機コクピット



↑ジェット機は、デジタル表示。各計器の情報がひと目でわかるぞ。

17種類の教習でフライト技術を学ぼう

課題として提示される教習は、合計17種類。飛行機操縦の基礎である離陸や着陸、悪天候時の飛行など、さまざまな教習が待ち受けている。また、教習をクリアーするにともない、訓練用の飛行機も上級機体へと移行していく。



←離陸は初歩的な教習。しっかりマスターしよう。



←曇り空、前方視界が悪いなかでの飛行もある。

お気に入りのフライトをリプレイで鑑賞

フライト内容をリプレイデータにして保存することも可能。どんな飛びかたをしたのか、リプレイで復習できるのだ。



←もっとも緊張する着陸シーンをリプレイで復習。



↑成績のよかった飛行ばかりを記録して、あとから悦に浸る、なんて楽しみも!

時間帯によって変化する沖縄の景色

フライトする時間帯は朝、昼、夕方、夜の4種類を用意。時間帯に応じて、沖縄の海や島の景色が変化するぞ。



←自由練習(フリーフライト)で沖縄の景色を満喫！





↑太陽光に照らされた海上の乱反射や沖縄の海を赤く染める夕焼けをリアルに描写。登場する各島や飛行場のターミナル、管制塔などは、実際の航空写真に基づいて精密に再現されている。

ジョイスティックを使えば臨場感アップ!!

本作はギルモから発売中のジョイスティックにも対応。ゲームとはいえ、飛行機の操縦をするからには、それなりの雰囲気を味わいたいもの。操縦桿を握ってプレイすれば、また違った感覚でフライトを楽しめること請合いだ。

TOPGUN FOX2PRO Joystick



発売元：スラストマスター
発売中
5980円（税別）

BREAK NINE
world billiard tournament



タイトル	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン		
発売元	アスク	ジャンル	ビリヤード
発売日	7月25日発売予定	価格	5800円(税別)
開発	オルース	制作者	アドバイザー:木村ohn一
ブロック数	ゲームデータ:7ブロック	システム対応	
その他			

リアルさを追求した本格派

Xbox初のビリヤードタイトルは、ハードの性能を活かしたリアルさがウリ。その魅力を紹介。

テレビ中継を再現したようなムード満点のビリヤードタイトル

これまでのビリヤードタイトルのカメラワークは、テーブル上のみを映し続けるものがほとんど。だが、この『ブレイクナイン』は、ショットをうつハスラーや、プレイヤーチェンジを待つ対戦相手の仕草まで表現した臨場感溢れる内容になっている。また、TV番組仕立ての"ワールドトーナメント"では、女性アナウンサーによる実況もあり、プレイヤーがその大会に実際に参加しているような感覚でプレイを楽しむことができる。もちろん、テーブル上のボールの動きも最高にリアルだぞ。



←右トリガで視点を拡大することで、打つ方向を細かく指定できる。



←メカニカルブリッジも使用するこだわりっぷり。



↑手球を突く方向や強さなどを決定すると、ポリゴンキャラのハスラーがショットし、テーブル上をボールが舞う。

ドローやマッセももちろん可能

撞点やキューの角度を調整することにより、フォローショットやカーブショットはもちろん、マッセやジャンプショットも打つことができる。



←接点を下げて逆回転をかけ、ドローショットで背後の8番も落とすテクニックも可能。

世界大会がメインの3つのモード

ゲームのメインは、やはり"ワールドトーナメント"モード。だが、"エキシビジョン"モードでふたり対戦を行ったり、"アーティスティック"モードで芸術的なショットに挑戦したりもできる。世界大会という派手な演出とともに、ビリヤードが持つ大人の雰囲気も十分に楽しむことができる。

ワールドトーナメント
WORLD TOURNAMENT

エントリーされた8名のハスラーからひとりを選び、4種目のトーナメントを勝ち抜く。4種目の総合ポイントで2位以内に入れば、グランドファイナルに出場可能。



←敗者復活や最下位決定戦もあるトーナメント。

エキシビジョン
EXHIBITION

プレイヤーどうしで対戦が可能なモード。対戦相手をコンピューターにしたり、対戦記録などをセーブできるレギュラーキャラを選出したりもできる。対戦するテーブルを選択することもできるぞ。

アーティスティック
ARTISTIC

例題として並べられたボールを1ショットで指定のポケットに落としていくモード。成功すればプロの実際のプレイを鑑賞できる。



←例題は全部で20。どれも決まれば芸術的。



↑木村尚一プロによる実演は、圧巻の一言。何度も挑戦してすべてを見たい。

4つのルールで腕を競え

ポピュラーといえる"ナインボールルール"のほかに、3つのルールでプレイすることも可能。"ナインボールルール"でしかプレイしたことがない初心者には新たな楽しみを、上級者にはコンピューターを相手に勝負する面白さを提供する本格派なのだ。初心者のために、ルールを簡単に説明しよう。

Nine ball
1〜9番の的球と手球1個を使用し、さきに9番の的球をポケットに落としたほうが勝ち。手球は必ず順番が若い的球に当てる必要がある。

Eight ball
ソリッドグループは1〜7番、ストライプグループは9〜15番の的球をすべて落としてから、さきに8番を落としたほうが勝ちとなる。

Rotation
"ナインボールルール"と同じ要領で1〜15番の的球をポケットに落とし、番号を得点として換算してさきに設定得点に到達したほうが勝ち。

14-1 Continuous
1〜15番の的球と手球1個を使用。的球1個を1点としてさきに設定得点に到達したほうが勝ちとなる。なお、ファールすると減点される。

描き下ろしイラストとショートストーリーで綴る『Braveknight～リーヴェラント英雄伝～』アウトサイドストーリー

ブレイブナイト ファンコーナー

Braveknight Lieveland Avenue

リーヴェラント アベニュー 第2回

中世を思わせる世界リーヴェラントを舞台に展開される、剣と恋の物語『BraveKnight』。いずれ劣らぬ魅力的な女の子14人を紹介していく連載コーナー、第2回はなかよし貴族3人組を紹介しちゃうよ。

タイトル	ブレイブナイト～リーヴェラントエイユウデン～		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛育成シミュレーション
発売日	9月下旬発売予定	価格	6800円(税別)
開発	パンサーソフトウェア	制作者	プロデューサー：佐藤健次
ブロック数	ゲームデータ 11ブロック	システム対応	5.1ch
その他	未定		

ヒルダ、シフォン&アリアナ なかよし3人でお泊まり会もかしましく……

貴族の家柄に育つヒルダ、シフォン、アリアナの3人は大のなかよし。今日は3人で久しぶりのお泊り会を開いたようで……。

「ひさしぶりね～……こうやって、3人でいっしょに寝るのって」

「……そうですわね」

シフォンさんの言葉に、髪をくしけずりながらヒルダさんがそっけなく答える。

「あらら……ご機嫌斜めね」

「きちんと、部屋を用意させているのに……どうして私の部屋で、いっしょに寝なければなりませんの？」

「いいじゃない……ヒルダの部屋には、せっかくこんなに広いベッドがあるんだからさ」

ヒルダさんの問いに，シフォンさんはもっともらしいけれど、ちょっとずれた答えを返す。

「たしかに、3人で寝ても大丈夫なベッドですけれど……」

「でしょ？……一度、ここで寝てみたいと思ったのよね～」

ぺろりと舌を出して，シフォンさんが言う……ヒルダさんは何も言わず，小さな溜め息をついた。

「しかし凄いわよね～、こんなベッドにひとりで寝てるなんて……ね、アリアナ？」

唐突なシフォンさんの問いに，私はきゅっ、と枕を抱きしめながら少し考える……。

「……広すぎて、なんだか落ち着かないです」

私の答えに、「アリアナらしいわ」とシフォンさんが微笑んだ。

「私、ベッドが狭いと寝苦しくて眠れませんの」

「あら……そんなんじゃ、結婚しても旦那様といっしょに寝られないわよ？」

ヒルダさんの言葉に、シフォンさんはいたずらっぽく切り返す。

「そ、それは……」

「…………」

「そういえば……ヒルダは旦那様にしてもよいな～、って思った人って、いるのかなぁ～？」

この日も夜が更けるまで……ヒルダさんと私は、シフォンさんの巧みな追及をかわすので精一杯でした。……三人のお泊まり会は、いつもシフォンさんの独壇場です。



ステラ&リュア イケメン リーヴェラント探検隊





ステラ　私たちってレミリア姫の侍女でしょ。だからこの国のイイ男には詳しいのよね～。今回は選りすぐりのイイ男を紹介するわ。

リュア　まずは、フォルグ国王。レミリア姫のお父様なのですが、やさしいところが魅力です。

ステラ　"イイ男"なんて表現をしたら不敬罪で捕まっちゃいそうだけど，目指すは玉の輿！　愛人でもかまわないわ!!

リュア　つぎはバウアーさん。いぶし銀の魅力です。

ステラ　アーネストもステキ。成り上がりの猛々しさがたまらない。

リュア　私はアルフさんに注目です。おっとりとした顔をして女の子の情報にはすごく詳しいんです。

リュア&ステラ　それにしても、彼が欲しいなあ～。



フォレン=アーフォルグ
みずからの才覚と剣の腕で国を興したという英雄，レミリアの父。



アーネスト=ウォルフラム
成り上がり貴族ウォルフラム家の後継ぎ。主人公に対抗心を燃やす？



ダグラス=バウアー
リーヴェラント騎士団・騎士団長。主人公の上司にあたる存在。



アルフ=ローランド
主人公に女の子の情報を教えてくれる。非常にありがたい友人。

広報のささやき　連載も無事に2回目を迎えることができました。ぜひ、皆さんに連載の記事を読んでいただいて、一味違った「Braveknight」の世界を楽しんでいただけるとうれしいです。ゲーム本編のほうも皆さんに楽しんでいただけるよう、がんばって開発を進めていますので，楽しみにお待ち下さい。営業・広報担当　中澤 武



特別企画
独占取材満載!!

E3にみる海外Xbox事情

5月22日～24日、アメリカ・ロサンゼルスで開催されたE3。E3での独自取材を通じて明らかになった海外のXbox事情に迫る!

Chapter 1

ついにXbox Live発表!年末へ向けて疾走するマイクロソフトキーパーソンを直撃!

毎年E3にあわせて大きな発表を用意している各メーカーだが、今年はマイクロソフトがやってくれました。Xboxの浮沈のカギを握るオンライン戦略の概要を明らかにしたのだ。Xboxもいよいよ本格的な展開を開始したといえるのかも。ここではXbox舵取りのカギを握る、3人のキーパーソンの話に耳を傾けることにしよう。

Microsoft Key Person Interview#01

Ed Fries
エド・フリーズ

ファーストパーティーで現在50タイトルを開発中です

まず話を聞いたのは、マイクロソフトの自社タイトルを統括する立場にあるエド・フリーズ氏。これからのXboxにはどのような期待作が用意されているのだろうか?

ユニークなゲーム性を持つ『ブリンクス』がイチオシ

マイクロソフトでは、現在Xbox向けにワールドワイドで50タイトル以上のソフトを開発しています。北米では、そのうちの12タイトル前後を年内にリリースする予定で進めているんですよ。

なかでも私のイチオシは「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」ですね。このソフトはあまりに個性的で、タイトルの発表まえはどんな反応が起こるか心配だったんですよ。E3のまえに行われたプレス向けの発表会でも、ビデオ上映すべきかどうか最後まで迷ったくらいですから(笑)。結果として、こちらでの反響がとてもいいので、うれしく思っているのですが……。それくらいユニークなタイトルですね。個人的には非常に気に入っています。

『BRUTE FORCE』もオススメです。『HALO』が好きな方だったら、きっと気にいっていただけますよ。あとは、空中アクションが楽しめる『Crimson Skies』とか……。これから年末にかけて、ラインナップは非常に充実していると思います。

『MechAssault』を自社タイトルとして選んだのも、PCのオンラインですごく人気があるタイトルだったので、自然な選択でしたね。今回のE3では、PCからのタイトルをいくつか発表させていただいたのですが、注意していただきたいのは、それらのタイトルは決して移植ではないということです。PCゲームをそのまま家庭用に移植してもあまり意味はないので、まったく違うゲームに仕上げています。以前から言っているように、PCからXboxへの単純な移植は予定していません。よく『エイジ・オブ・エンパイア』シリーズやフライトシミュレーターものをXboxで出してほしいという要望があるのですが、ディスプレイやコントローラーが違う以上、家庭用は家庭用、PC用はPC用できっちりわけるべきだと思っています。

そして、もちろんオンラインタイトルにはこれからかなりの力を注いでいきます。可能であればつぎの『HALO』とか、オンラインRPGであるとか……。日本の皆さんにも期待していただきたいですね。

Check!

『BRUTE FORCE』

チーム戦術に主眼をおいた、サードパーソン視点のシューティング。プレイヤーは高度に特殊武装化されたゲリラ部隊の一員となって、ミッションをこなしていくことになる。



←ゲリラ部隊の一員となってミッションをこなしていく。



➡協力プレイがものをいう!?



ゲームコンテンツバイスプレジデント。XboxとPCの自社タイトルを統括。ソフト戦略の舵取り役。2歳になる息子さんに夢中の毎日とか。

Microsoft Key Person Interview#02

J Allard
J・アラード

来年発売する自社タイトルの半分はオンラインになる

オンラインおよびサードパーティーを統括する立場にあるJ・アラード氏。今後のXboxのことを考えると、氏の担うべき役割は重い。明らかになる戦略とは?

日本のメーカーとは友好な関係を築いている

サードパーティーも含めると、現在300以上のXboxタイトルが開発されています。しかもそのうちの200タイトルは年内のリリースを予定しているんです。オンラインゲームに関しては、'03年中には50タイトル前後を発売できるのではないでしょうか。おそらく、来年マイクロソフトでリリースするタイトルの半分以上は、オンラインになっていると思います。スポーツやレースゲームを中心に積極的にリリースしていきますよ。もちろん、皆さんが期待されている『HALO2』も、ぜひとも出したいですね(笑)。

既存のタイトルのオンラインバージョンについては、『Project Gotham』では新しい街の追加、『HALO』は新しいストーリーの追加、『ラリースポーツ・チャレンジ』は新車の追加といった形でのアップグレードを予定しております。

サードパーティーで注目してほしいXboxのソフトは『UNREAL CHAMPIONSHIP』(インフォグラム)と『ファンタシースターオンライン』ですね。この2タイトルは評判も上々で、Xbox Liveを引っ張っていってくれるソフトになると思います。

課金に関しては、基本的には1年間は無料でいく方針です。ただ、多人数参加型のゲームなど、特別なサービスを必要とするソフトについては、別途料金がかかるようになります。ただし、これはケースバイケースなのですが……。

今回のE3で個人的に印象深いのは、昨年あたりに比べて日本の開発会社のサポートが格段に増えていることですね。そんなところをみても、Xboxが広く受け入れられていると いうことが素直に実感できます。その証拠にキラータイトルが10本あるとすると、そのうちの半分は日本で開発されたソフトだったりするんです。いまでいうと『ブリンクス』、『NINJA GAIDEN』、『鉄騎』、『パンツァードラグーン オルタ』etc……。マイクロソフトは、日本の会社とはとてもいい関係を築けているし、今後も強力なタッグを組んで良作をリリースしていきたいですね。

Check!

『MechAssault』

Xbox Liveの発売と同時リリースが予定されているSFアクションシューティング。プレイヤーはバトルメックという、歩行用メカを操作して戦うことになる。



←PCで絶大な人気を博した『メック』シリーズがXboxに。



➡ロボットものが受けるのは万国共通!?



オンライン責任者にして、サードパーティー統括担当を兼任する。『Project Gotham』において41万クードスを叩き出すという桁外れの実力も。

Microsoft Key Person Interview#03

Richard Teversham
リチャード・タヴァシャム

値下げの効果により英でのシェアが大幅アップ

イギリスでマーケティングを統括しているリチャード・タヴァシャム氏。本体が値下げされたヨーロッパでは、Xboxはかなりの勢いだとか。

ヨーロッパでのオンラインは徐々に広がってくれれば……

Xboxの値下げの効果はすごいですね。イギリスでは値下げするまえから、本体はけっこう売れていたんですが、値下げすることでハードのシェアは33パーセントから49パーセントまで飛躍的に伸びました。ドイツでは55パーセントになったと聞いています。インストールベースを広げるという意味では、値下げはかなり効果的でしたね。

イギリスでいちばん売れているソフトは『HALO』です。割合にして全Xboxユーザーの7割が『HALO』を購入している計算になります。ついで『DEAD OR ALIVE 3』、『Project Gotham』、『2002 FIFA WORLD CUP』も売れています。『FIFA~』ではおもしろい話がありまして、ワールドカップの開催に際して、イングランドのメンバーひとりひとりにXbox本体と『FIFA~』のソフトが配られたんです。みんな熱心に遊んだから、あそこまで好成績を残したのかな(笑)。

ヨーロッパでのブロードバンドの普及率はアメリカほどではないのですが、Xbox Liveに関しては心配していません。見えないところでいろんな作業をしていますから……(笑)。いちばん大事なのはスタンドアローンでプレイできるということです。そうでないと、たくさんの人がプレイしてくれませんから。まずはスタンドアローン、そして対戦→Xbox Liveというふうに徐々に対戦部分が浸透していってくれればいいと思います。



イギリスXboxのマーケティング責任者。氏によると、多雨のアイルランドでは日本について世帯における家庭用ゲームの普及率が高いとか。

NVIDIA Support Company Interview

David B Kirk
デビッド・B・カーク

Xboxのノウハウを蓄積すればビックリするような映像が実現できる

NVIDIA はXboxのグラフィックチップを開発した会社だ。同社があればこそ、Xboxは高次の描画能力を備えられたのだといえる。

現状のソフトはXboxGPUの半分の性能も出し切っていない

もともとマイクロソフトさんとは、DirectXなどで友好な関係を築いていたのですが、数年まえに家庭用ゲーム機に参入するということを聞きまして、共同でグラフィックチップ(GPU)を開発することになりました。商品としては、全社のシェアの10~20パーセントをXboxのGPUが占めています。

当社のGPUの特徴としては、プログラムのしやすさ、ポリゴンの扱いやすさ、柔軟性という点が挙げられると思います。柔軟性においては、PS2のGPUなどと比べても、格段の優位性があると思います。

開発会社の方からは、当社のGPUはとてもプログラムしやすい、という話を聞いています。事実、私も『HALO』や『DOA3』などは非常にすぐれたソフトであると思います。ただ、現状のソフトでは、まだGPUの半分も性能を使っていないのではないでしょうか。これからノウハウを蓄積していけば、びっくりするようなグラフィックが実現することになると思いますよ。



⬆こちらがXboxのGPU。クリエーターにとっては宝石に見える!?



チーフサイエンティスト。「詳しいことは言えませんが、今後、XboxのGPUはすごいワクワクすることになるかも」との意味深な発言も。

Chapter 2

ファーストパーティーに見る Xboxタイトルへのこだわりとは？

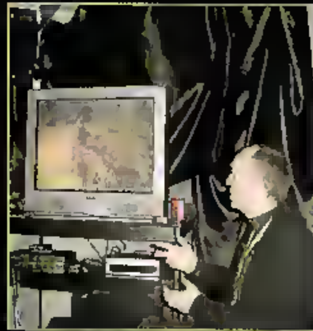
マイクロソフトブランドのゲームを開発中の3社を紹介。マイクロソフトと独占契約を結ぶことで、Xbox向けに優先的にソフトを提供する彼らは、いわばXboxとは運命共同体。彼らの作品の出来不出来がXboxの売上に直結するのは間違いない。とはいえ、この3社の持つ展望を見るとXboxにとっては、ムチャクチャ強力なパートナーといえるのでは？

Lionhead Studios *First Party Interview#01*

Peter Molyneux

ピーター・モリニュー

Xbox向けに自由度の高い2タイトルを開発中



↑E3の会場ではピーター・モリニュー氏みずからが実機でプレイしてくれた。そのリアルな映像にはビックリなのだ。



『ポピュラス』や『ダンジョンキーパー』、『Black&White』などを世に問うた、イギリスの生んだ天才。自由度の高いゲーム性にはファンが多い。

ヨーロッパでは"神様"とも称されているピーター・モリニュー。そんな氏はXboxで2タイトルを予定している。E3会場では詳しいゲーム内容を聞いてきたぞ。

モリニュー節が炸裂する新タイトル『B.C.』とは？

現在私たちはXbox向けに2タイトルを開発中です。1タイトルはすでに発表済みの『Project Ego』。ひとりのヒーローの行く末を15～45歳まで描いたRPGです。主人公がいいヒーローになるか、悪いヒーローになるかはプレイヤーの育てかたに任されているのです。

物語の冒頭では、さらわれた両親を捜すことが主人公の目的となります。じつは主人公の父親もヒーローだったりするのですが、そこには深い過去が隠されています。

『Project Ego』は、そろそろ正式なタイトルをつけなければならないと考えていて、一時期「イージス」にしようかと思っていたのですが、ドイツ語で"コンドーム"の意味があるのでやめてしまいました(笑)。現在は『フェイブル』にしようかと考えています。現在の開発状況は40パーセント程度で、来年にリリースできれば……と考えています。

もう1タイトルが『B.C.』。もともと"BC"という言葉には古い感覚があるので、そのようなタイトルを付けました。原始時代を思わせる肥沃な大地でひとりの男が暮らしていくという、自由度の高いシミュレーションです。男は狩りをしたり、虫を捕まえたり気ままに生活をすることができます。プレイヤーは主人公に、食料のとりかたや狩猟のしかたを教えていくのです。こちらの開発状況は50パーセント程度となっています。ふたつの作品とも自信作ですのでご期待ください。

Check! 『Project Ego』

主人公(男)は、結婚して子どもまで生せられるという、ピーター・モリニューらしい自由度の高いRPG。ヒーローでありながら、殺しや盗みなどを行うことができる。ダンジョンへのこだわりも見事。



↑主人公みずからの行動によって、その容姿は微妙にも変化していく。そのさまも見物。



↑AIを搭載することで敵モンスターも徐々に強くなっていく。戦闘も要注意！



←ヒーローの人生が体験できるRPG。どんな人生を過ごすも思いのままだ。

Check! 『B.C.』

原始時代を思わせるのどかな大地が舞台。プレイヤーは、その土地で暮らす主人公に、畑を耕したり、動物を捕まえたりといった生活術を教えていく。壮大な人間ドラマシミュレーションだ。



←風が大地にたなびくさまもしっかり表現されている。生きている実感！





↑独特のゲーム性を持つモリニュー作品。その世界に暮らすもよし。

←虫や動物が生きている、この確かな大地に暮らす爽快さ!!

Column E3会場で盛り上がったブースは？

各メーカーによる趣向を凝らしての出展は、E3の楽しみのひとつ。また、出展社にしてみても、少しでも来場者の印象に残ろうと涙ぐましい努力を見せる。では、今年印象に残ったブースはというと……。

マイクロソフトのブースは、間違いなく印象に残ったクチだろう。Xbox Liveやめじろ押しだった新作など、話題に事欠かなかったのがその要因か。静かではあるが、確実な印象を残したのがコナミ。ブース前に設置されたモニターでは、『メタルギアソリッド 2 サブスタンス』や『サイレントヒル3』などの映像が流されて、人々が食い入るようにモニターに見入っていた。逆におとなしかった印象があるのはSCE。それぞれのE3であった。とはいえ、印象に残るブースは印象に残るソフトを出展したメーカーという、ゲームメーカーの法則は変わらないようで……。



↑想像していたよりはるかにタイトルの多かったXbox。取材陣はうれしい悲鳴。



←静かな雰囲気だったSCE。それは王者の余裕だったのだろうか？



→落ち着いたプロモーションが成功のコナミブース。

思うことはいっしょ？●『ブリンクス』とは別の意味で注目を集めていたのが、テクモ『DOA Xtreme Beach Volleyball』。E3の初日にテクモブースで発表会が行われたのですが、ヒトミの乳が揺れる映像には、現地取材陣からも"Ohh～"のため息が！ 感じることは日本とアメリカでそんなに変わらないんだな、と妙なところで感心したり。

Digital Illusians *First Party Interview#02*

Patrick Soderlund　Tobias Andersson
パトリック・ソダーランド　トビアス・アンダーソン

一部車種が収録できなくて残念。それは『2』への宿題ということで……


⬆Xboxの性能を活かしたグラフィックが評判のラリーゲーム。実在の車種も多数登場。

究極のラリーゲームと名高い『ラリースポーツ・チャレンジ』(以下『RSC』)。そのソフトを作ったのがスウェーデンにオフィスを持つデジタル・イリュージョンだ。

オンラインに関しても最高のマシンXbox

パトリック　なぜ私たちが『RSC』を出すに至ったかというと、もともとマイクロソフトさんがラリーゲームを出したいということで、私たちに依頼があったんです。私たちは私たちで以前に『ラリーマスターズ』(PC)を開発したことがあったので、そのノウハウを活かして『RSC』を開発することにしました。

本作で心がけたのは、ラリーというスポーツをトータルで捉えようということです。だから、A地点からB地点までの一本道を走るといった従来のラリー的な要素はもちろん、クローズドのサーキットでのレースも遊べるようになっています。オススメは"ヒルクライム"かな。ちょっと変わったコースがおもしろいですよ。コースのデザインにしても、リアルなものを作るために、多くの参考資料を集めたり、映画を観たり、あるいは実際にその場所に行ってみたりするなど、いろいろと努力をしました。そのかいがあってか、コースが非常に美しいという評価をいただいて、とてもうれしいです。

収録車種もいろいろとこだわりをもって選択しています。なかなか制限が多くて無際限に収録するわけにはいかなかったのですが、バラエティーに富みつつも、ある程度一般性のあるものを基準に選んでいます。ただ、残念ながら時間切れでいくつかの車種は収録できなかったのですが……。それは『2』へ向けての宿題ですね(笑)。

トビアス　攻略のコツですか?　練習あるのみです(笑)。それはともかくとして、スライディングの技術が大切になってきますね。というのは、グラベルやアイスの場合、曲がるときにスライドを使うんです。だからいつでも全速で行くわけにはいかないので、ハンドブレーキを使ったりして速度を緩めなくてはいけないということになります。

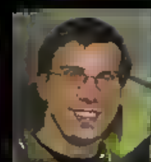
クルマのセッティングは、最初に最高速度を少なくして、加速度の高いものを選んだほうがいいと思います。じっくり練習してからつぎのステップに進めばいいわけですからね。初心者にオススメなのは、スバルインプレッサWRXです。

すべてのクルマを出すことができたら、ランチア デルタ S4で遊んでみてください。かつて死亡事故を起こして使用禁止になった悲劇のクルマなのですが、慣れれば非常に早いタイムがでますよ。若干クセがあるのでマスターするのは大変なのですが……。

パトリック　マイクロソフトから開発キットをもらったのが2000年の初めころなので、Xboxとはかなり初期段階からの付き合いになりますね。ハード自体の開発にも注目してきたのですが、Xboxは非常にパワフルだという印象がありますね。とくにオンラインに関しては、最高のゲーム機だと思っています。マイクロソフトのファーストパーティーに加われて光栄ですし、今後とも友好関係を継続していきたいですね。

私たちの次回作はオンラインでXbox Live対応の『Midtown Madness 3』です。好評だったモードにさらに手を加えていますので、期待していてください。


パトリック・ソダーランド。社員180人のデジタル・イリュージョンのCEO。スウェーデン・ナショナルバレーボールチームの元選手。


トビアス・アンダーソン。スタジオマネージャーで、『RSC』ではプロデュースを担当。「ゲームのためにたくさん苦労をしました(笑)」とか。

Bungie *First Party Interview#03*

Hamilton Chu
ハミルトン・チュー

『HALO』のオンラインバージョンはワクワクするようなことが起きますよ

北米におけるXbox初のミリオンヒット作として、ファンから熱狂的な支持を得る『HALO』。プロデューサーのハミルトン・チュー氏に開発秘話などを聞いたぞ。

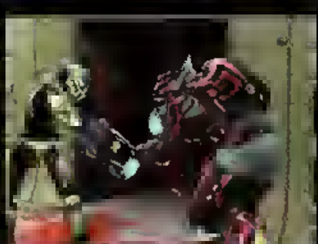
Xbox Liveなら簡単にできる『HALO』の16人対戦

『HALO』は日本でも非常に好評らしいですね。FPSが日本ではあまり人気がないという現状を考えると、これは大成功だと思います。バンジーにはスタッフが50人ほどいるのですが、プロジェクト終盤のころはほとんどのスタッフが駆り出されて『HALO』にかかりきりだったんですよ(笑)。全社を挙げてのプロジェクトだっただけに、『HALO』がXbox初のミリオンを達成したのは非常に光栄なことですね。

『HALO』が広く遊ばれるにつけ、「対戦で勝つにはどうすればいいのですか?」という質問をよく受けるのですが、いちばん大事なことは武器の使いかたをしっかり学ぶことですね。オススメはハンドガンです。ハンドガンは小さいので、使うのを避ける人が多いようなのですが、『HALO』のなかではもっともいい武器だと思います。まあ、どのタイミングで使うか、どの距離で使うのか、あるいはどのタイプを使うかをしっかり把握しておく必要がありますけれど。たとえば、プラズマガンとハンドガンをいっしょに使えば、とても効果的な組み合わせになるわけです。いずれにせよ、状況を把握してどの武器を使うかが肝心ですね。

E3ではXbox Liveの発表が行われましたが、もちろんオンラインの研究は進んでいます。『HALO』のオンラインバージョンに関しては、具体的なことは何も話せないのですが、とってもワクワクするようなことが起きますよ。Xbox Liveの開発がどんどん進むのにしたがって、より新しいアイデア、より具体的なプランがでてきて、可能性がどんどん広がっていくんです。PCのサーバーだと中央化されておらず、非常に不安定になりやすいのですが、Xbox Liveだと中央サーバーで管理することで、たくさんの人がいっしょにプレイできる大きなコミュニティーが実現されるわけです。

『HALO』のオンライン対戦をボイスチャットをしながら遊んだら楽しいでしょうね。あくまでたとえばの話なのですが……。ひとつ言えることは、『HALO』で16人対戦をするのは非常に楽しいということです。『HALO』がとてもうまくて、チームプレイになれているゲーマーといっしょに戦えたら、これにまさる楽しみはないですよね。残念ながらXbox4台と16人のプレイヤーを一ヵ所に集めて、なおかつ6時間くらいかけて遊ぶというプレイ環境を整えるのは、そうそう容易なことではないのですが……。ところがXbox Liveならそれが簡単に実現されてしまうわけです。なにしろ、私たち開発スタッフは1日14時間働いて、まるまる2年間というもの、毎日毎日『HALO』をプレイしてぜんぜん飽きなかったくらいなんですから……。Xbox Liveが拓く、『HALO』の新しい可能性に期待していてください。


⬆これほどオンラインに適したソフトもないであろう『HALO』。どのような展開が?


リードプログラムマネージャー。6ヵ国語で発売されている『HALO』だが、日本版のコルタナの声がいちばんのお気に入りだとか……。

FPS●今回のE3でとにかく目についたのがFPS(ファーストパーソンシューティング)の多さ。もともとアメリカではFPSは大人気らしいけど、それにしても多すぎ!!　『HALO』の成功に刺激されたのかしら?　もちろん根本には、リアルなFPSを可能にするハード性能の進化があるのでしょうが……。

Chapter 3

揃いも揃ったサードパーティー 充実のXboxタイトルを検証する!!

会場では、150以上のXboxタイトルが出展されていたというE3。そのほとんどがサードパーティーの成果によるものだ。誰も異論を唱える者はいないと思うが。PCとの親和性のためか、現状では確実にXboxに参入を果たすメーカーが増えている。ここでは、Xboxに取り組む6社の最新の成果（ソフト）に迫ってみたい。

Infogrames Third Party Interview#01

Nicolas di Costanzo

ニコラ・ディ・コスタンゾ

ヨーロッパでいちばんのメーカーが取り組むXbox

ヨーロッパ最大のゲームメーカーであるインフォグラム。Xboxに積極的に取り組んでいる同社の戦略とは？　インフォグラム ジャパンの最高執行責任者に聞いた。

全世界で20以上のXboxタイトルを準備！

もともとインフォグラムはフランスの会社なのですが。かなりまえからヨーロッパではナンバーワンのパブリッシャーとなっておりました。現段階では、軸足を北米に移していて、インフォグラム的には北米がいちばん大きな市場になっています。会社全体で占める割合は65パーセントくらいでしょうか……。全世界でも5本の指に入るパブリッシャーとなっています。

このご時世のご多分にもれず。当社もマルチプラットフォーム戦略を取っています。ただし、北米に関しては、いまいちばん熱心に取り組んでいるハードはXboxであると断言してさしつかえないと思います。ソフト開発のしやすさ、および北米におけるXboxの普及率を考えて。そのような判断になりました。Xbox Liveを含め。Xboxにはかなり期待するものがあります。



インフォグラム ジャパン、最高執行責任者。世界で発売されるインフォグラムのタイトルから日本に向いたものを検討中だとか。

現在インフォグラムでは、ワールドワイドで100タイトルを開発中なのですが、そのうちの25タイトルがXbox向けとなります。

日本のXbox向けタイトルとしては、『トランスワールドサーフ』の発売を10月に予定しています。ただし。日本ではアタリというブランドでの発売となります。インフォグラムは。世界にいくつかのゲームブランドを持っているのですが、日本ではアタリで通すことになりました。アタリというと。いまの若い人たちはパチンコを連想するようですが(笑)、日本ではアタリのほうがなじみやすいようです。

そして。ゆくゆくはアタリ＝レースゲームというイメージになってくれたら……と思っています。インフォグラムは、ナスカーやF1、ラリーなど、数多くの自動車競技の権利を持っているので、それを足がかりにブランドの浸透を図っていきたいと考えているんです。日本では、レーシングゲームというジャンルは少なくなったように思うので、そういった意味からいっても最適ではないかと思います。

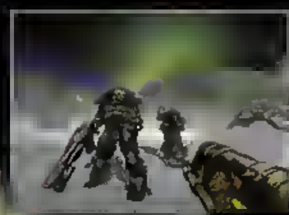
インフォグラムは映画のライセンスを使用したゲーム化にも積極的に取り組んでいるのですが、このたび『マトリクス2』の権利も取得しました。来年の映画上映にあわせて、日本でもゲームの発売を検討しています(もちろん。Xboxでもです！)。

あと、日本の開発会社と組んで、日本向けのソフトをリリースする、といった展開も予定しています。日本のXboxは現状厳しいものがありますが。今後も、折りをみて日本向けのタイトルもリリースしていければ……というふうに思っています。

Check！

『UNREAL CHAMPIONSHIP』

最大16人までの対戦が可能なFPS。バラエティーに富んだ25のステージで戦うことが可能。Xbox Live対応作品として、ファンからの大きな期待を集める。



Check！

『TransWorld Snowboarding』

大自然のコースをきっちりと再現したスノボゲーム。アメリカやフィンランドなど、世界20カ国のコースで滑ることができる。おしゃれなウエアなどでのドレスアップも可能。



Column

E3 スペシャルレポート 小島秀夫監督SPECIAL SESSION

「『メタルギアソリッド2 サブスタンス』ではゲームとしての完全版を発売します」

5月23日。E3会場の会議室で小島秀夫監督（コナミコンピュータエンタテインメントジャパン）への公開インタビューが行われた。タイトルは"The Road to Success（成功への道）"。インタビュアーは『Newsweek』誌のN'Gai Croal氏。Xbox向けも発売される『Metal Gear Solid2：Substance』の内容もその場で明らかにされた。

――『Metal Gear Solid2：Substance』の内容はどうなっていますか。

小島　『メタルギア』はアクションとストーリーが混在しているシリーズです。『メタルギア ソリッド2』ではストーリーを中心に作りました。『Substance』ではアクションが中心。ゲームならではの完全版です。内容は『メタルギア ソリッド2』の本編と、仮想空間で潜入訓練を行う"VR MISSION"、ゲーム中のステージを使った別作戦"ALTERNATIVE MISSION"、そしてスネークを主人公にした5編のミニシナリオ"SNAKE TALES"が入っています。

――現在『メタルギア』のオンライン版は、作っていますか？

小島　技術的な検証をしています。もし『メタルギア オンライン』があるとすれば、どんなものになるのかを考えています。スタッフもFPS『カウンターストライク』などのオンラインゲームが好きで、昼休みによく遊んでいるようです。僕は3D酔いするので遊んでいませんが。



小島秀夫（写真中央）。コナミコンピュータエンタテインメントジャパン副社長。「メタルギアソリッド」シリーズ監督。代表作に『メタルギア』『スナッチャー』『ポリスノーツ』など。



➡日本での発売も予定されている『サブスタンス』だ。

発売日●アメリカでの発売日の表記は日本とは微妙に異なります。たとえば、"Fall"とか"Q4"とか……（ちなみにFallは"年内"くらいの意味、Q4は1年を4つ"quarter"に割った4つ目。つまり10月～12月ごろの意味らしいです）。最初はかなりとまどいました。なかには"Holiday"なんてのもあったりして、いつの休みなの？（答え：年末です）

Nomco Hometek *Third Party Interview#02*

Mike Lescaut
マイク・レスコールド

ナムコXbox参入第一弾はアメリカ発のアドベンチャー

ナムコXbox参入第一弾は、アメリカ発のアクションアドベンチャー『Dead To Rights』だ。開発を手がけるナムコホームテック、マイク・レスコールド氏によると……。

「本作は、香港のノワールムービーへのオマージュがもとになっています。銃撃シーンなど香港映画にかなり触発されています。また、従来のガンシューティングに加えて、格闘要素を交えています。そのほか、主人公の身動きが取れなくなったときは警察犬を操作するなど、斬新なアクションがいっぱいです。

一方で、ハリウッドのシナリオライターを起用することで、映画ばりのストーリー性を実現しています。まさに、大人が楽しむための作品に仕上がっているのです」とのことだ。E3のナムコブースで、もっともスペースが割かれていた本作。期待のほどがうかがえるのだ。


エクスターナル ディベロップメント シニア プロデューサー。『Dead To Rights』での美しいガンさばきは来場者を魅了した。

Check!

『Dead to Rights』

無実の罪を着せられた刑事が悪の組織に立ち向かうアクションアドベンチャー。香港フィルムノワールを思わせる設定が注目を集める。



Free Radical *Third Party Interview#03*

David Doak
デビッド・ドーク

『007 ゴールデンアイ』のスタッフによるFPSが登場

アイドス・インタラクティブから北米での発売が予定されている『Time Splitter 2』。開発を手がけるのはFree Radicalだ。

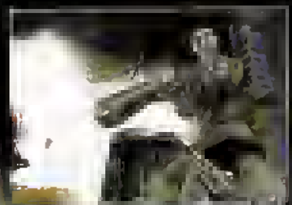
「Free Radicalというと耳慣れないメーカーかもしれませんが、ニンテンドウ64で好評を博した『007 ゴールデンアイ』を作ったスタッフがレア社から独立して作った会社です。『Time Splitter』はFPSのゲームなのですが、時空を越えて逃亡する犯罪者を、プレイヤーが追いかけるという筋立てになっています。つまり、犯罪者が逃げた時代によって、使用する武器も違ってくるわけです。たとえば、敵がカウボーイになれば主人公もそうなり、敵が猿になったら、主人公も猿になるわけです(笑)。ステージごとに異なるエピソードが用意されていて、兵士やロボットになるケースもあります」とのこと。日本での発売は未定だ。


本作のディレクター。ちなみに、本作には『007 ゴールデンアイ』を手がけた8人のスタッフのうち4人が参加している。

Check!

『Time Splitter 2』

4人同時対戦が可能なFPS。時空を越えて逃げる"タイム・スプリッター"を追いかけて、その時代によって異なる武器で戦うのが特徴。



Warthog *Third Party Interview#04*

Ian Grieve
イアン・グリーブ

イギリスの実力開発会社は8本のXboxタイトルを開発中

Warthogはイギリスに事務所を持つ開発会社だ。同社イアン・グリーブ氏に話を聞くと……。

「Warthogでは、現在17のプロジェクトが進行中で、そのうちの8本がXbox向けのタイトルです。なかにはインフォグラムから発売が予定されている『LOONS』なども含まれています。『LOONS』はXboxオンリーのタイトルで、4人同時対戦が可能なパーティーゲームです。キャラクターがコミカルな動きを見せるのが特徴ですね。

それと対照的なのが、『MACE GRIFFIN : BOUNTY HUNTER』。濡れ衣を着せられた主人公から刑務所から出てきて賞金稼ぎになるという、SFアクションなんです。クレイブから11月に発売が予定されています。今後、その魅力がしっかり伝わりさえすれば、ヨーロッパでもXboxは成功すると思いますよ」


PCゲームから、Xboxをはじめとする家庭用ゲーム機、携帯電話などあらゆるプラットフォームでゲームを作るWarthogに所属。

Check!

『MACE GRIFFIN : BOUNTY HUNTER』

壮大な宇宙を舞台にした、FPSとアクションが融合した新機軸のゲーム。失意のうちに賞金稼ぎになった主人公が描かれている。



TDK Mediacive *Third Party Interview#05*

Ryan Kaminaca
ライアン・カミナカ

海の向こうで蘇った……『超時空要塞マクロス』

往年の名作アニメ『超時空要塞マクロス』が海の向こうでゲーム化されていた。その名も『ROBOTECH : BATTLECRY』。なぜいま『マクロス』なのか？　発売元のTDK Mediactiveを直撃した。

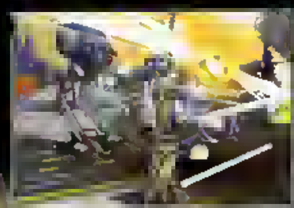
「僕らはもともと原作のファンだったんだけど、それまでゲーム化された作品には必ずしも満足していなかったんだ。それで今回ライセンスをとって、"これぞ『マクロス』!"と呼ばれるようなリアルなロボットものを作ろうって思ったんです。いまでも『マクロス』はアメリカで多大なる人気があって、今回のゲーム化はすごい歓迎されていますよ。セルシェイドで動くマクロスには注目してほしいですね。原作どおり忠実に作っているので、ファンの方にも納得してもらえると思います。日本での発売は現状未定ですが、機会があったら遊んでみてください」


本作の担当プロデューサー。彼らスタッフの熱意がXboxでバルキリーを蘇らせた！　こだわりのロボットアクションには注目!

Check!

『ROBOTECH: BATTLECRY』

40ものミッションが用意されたアクションシューティング。バルキリーは原作さながらに3段階に変形が可能となっているのだ。



ロスより愛をこめて 5　なつかしい! ●E3で出展されていた『ROBOTECH : BATTLECRY』。これ、要するに日本アニメ『超時空要塞マクロス』のゲーム化なんですけど、「なぜ、『マクロス』?」と思うのは素人の浅はかさ。アメリカでは『マクロス』はいまでも大人気みたいなんです(トイショップでもフィギュア売っていたし)。テレビ放送を見ていた日々が蘇りました。

Metro 3D *Third Party Interview#06*

Elric Tang
エリック・タン

現段階ではXbox向けに4タイトルを開発中です

かつて『ARMADA』(ドリームキャスト版)などで、日本市場に参入をはかったメトロ3Dが、Xboxにやってきた！

「現在メトロ3DではXbox向けに4タイトルを開発中です。当社では、多くのプログラマーがPCでの開発を経験していたので、Xboxでの開発はそんなに難しくはなかったですね。どちらかと言えば、非常にやりやすいくらいです。いま、いちばん完成度が高いのが、中世を思わせる世界を舞台にしたFPSの『Shayde』です。選べるキャラは6人(ヒューマン系3体、モンスター系3体)で、それぞれスペシャルウェポンを装備することができます。Xbox Liveにも対応予定で、6人が協力してのプレイも可能です。クリスマスシーズンまでに発売できれば……と考えています。『ARMADA2』を含め、現在開発中の4タイトルは、できればすべて日本でも出したいと思っています。



ゲーム ディベロップメント アシスタント。台湾にある開発支社にて日夜ソフトを作り続ける。Xboxはとてもお気に入りのよう。

Check！
『Shayde: Monsters v.s. Humans』

プレイヤーキャラとして、ヒューマン系かモンスター系にするかでストーリー展開ががらりと変わるFPS。ゴシックホラーを思わせる世界観が展開。



Column じつはE3はバッグの祭典！

E3でまず欠かせないのがハードメーカーの発表会＆パーティー。そして発表会＆パーティーといったらお土産に渡されるのがカバン。いまやカバンの良し悪しがハードメーカーのセンスを決めるといっても過言ではないのだ！(かなり誇張あり) 今年のカバンは、どのメーカーも力作揃いだったぞ。



マイクロソフト
ソニー・コンピュータエンタテインメントその1
ソニー・コンピュータエンタテインメントその2
任天堂

Column Xboxにニューウェーブ！ 韓国の聖戦士たちがXboxを変える！

E3ですんげえゲームを見た！ 聞いた！ 触った！

"Phantagram" BOOTH REPORT 『Kingdom Under Fire : THE CRUSADERS』

レポート■志田英邦(フリーライター)

その映像を見たとき、頭を金槌で殴られたかのような衝撃があった。画面を埋めつくさんばかりの大勢の騎士たちが、巨大なオウガを取り囲み、剣を突き刺す。オウガが絶命すると、騎士たちはその死体を踏み越え、もう一匹のオウガに剣を振るう。オウガは抵抗しようと、巨大な石斧を振り上げて、騎士をなぎ払う……。僕といっしょにその映像を見ていた、とある日本のゲームクリエーターがふとつぶやいた。「これはスゴイ！ Xboxの能力を超えている」。

韓国のゲームパブリッシャー、パンタグラムのブースで、そのゲームはひっそりと映像展示されていた。そのゲームの名前は『Kingdom Under Fire : THE CRUSADERS』。騎士の部隊を指揮し、モンスターの軍勢を撃破するというリアルタイムの戦略シミュレーションゲームである。

その映像に驚いた僕らは、そばにいたパンタグラムのスタッフに話しかけた。すると、スタッフの方は、なんと未完成のプレイアブルのバージョンを見せてくれるという。僕らがブースの奥のミーティングルームに行くと、そこには実際にXboxで動いている『THE CRUSADERS』があった。解説によると「ひとつのキャラクターはだいたい3000ポリゴンから4000ポリゴンで描画されており、それがフィールドに450体以上、存在しています」とのこと。最近のプレイステーション2のゲームでは、ひとつのメインキャラクターを2000〜3000ポリゴン程度で描くのが目安といわれている。その状態ならば、約10体のキャラクターを3DCGの背景とともに表示できるというのだ。Xboxの『THE CRUSADERS』はその目安をはるかに凌駕している。いくらXboxとはいえ、どうやって、そんなに高パフォーマンスを引き出しているのか。すると、驚くべき答えが返ってきた。「このゲームはDirectXを使っていません。独自のライブラリを使って3D描画エンジンを作っているんです」。

XboxはDirectXのライブラリに対応している。つまり、開発者はDirectXに指定されている記述方法でプログラムを書くことで、3Dグラフィックスや音楽、ゲームを簡単に動かすことができるのだ。しかし、パンタグラムのプログラマはDirectXのライブラリを使っていないという。おそらくXboxに搭載されているグラフィックチップを別の記述方法(おそらくOpenGL)で直接動かしているのだろう。韓国のディベロッパーの開発力はすぐれていると聞いていたが、彼らは早くもXboxのDirectXを卒業し、つぎのステップへと進んでいる！ ゲーム機の解析能力と高度な技術への貪欲さに感心するばかりだった。



↑『Kingdom Under Fire : THE CRUSADERS』は2003年に発売予定。



←ゲームはリアルタイムシミュレーション。一瞬も気を抜けない。

E3会場では「日本発売は未定」と言っていたが、先日のXbox Live発表会で『THE CRUSADERS』が日本でリリースされることが告げられた。しかも、Xbox Live対応である。韓国では、まだXbox本体が発売されていないが、現地の開発者たちはXboxを解析しつくしている。これからも隣りの国から斬新なゲームが発表されることだろう。どうやらXboxブレイクのカギは、アジアの開発者たちの実力にあるのかもしれない。

ロスより愛をこめて 6 セガパーティー●E3といえばパーティー。今回とくにユニークだったのがセガのパーティー。各分社の社長さんが勢揃いした今回のパーティーでは(スマイルビットの新井社長は欠席)、各社長さんに話かけると、その方のブロマイドがもらえるのでした(E3特製で趣味や好きなソフトまで載っているというすぐれもの)。しかもサイン入りで！ ➡

Special Present

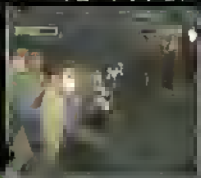
今後海外で発売が予定されているXbox全210タイトルを一挙紹介!!

Xboxタイトルは多い！　E3での取材でその思いを強くした編集部では、海外での発売が予定されているXboxのソフトを大調査！　210タイトルを確認できた。そこで、そのすべてをここに紹介しよう。1本でも多くのソフトが日本でも遊べたらいいが……。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Acclaim	Aggressive Inline	8月	スポーツ
Acclaim	Burnout	7～9月	レース
Acclaim	Dave Mirra XXX	2002年	スポーツ
Acclaim	Legends of Wrestling	7～9月	シミュレーション
Acclaim	NFL Quarterback Club 2003	8月	スポーツ
Acclaim	Turok: Evolution	9月	シューティング
Acclaim	Vexx	10月	アドベンチャー
Activision	Blade 2	10月	アクション
Activision	Kelly Slater's Pro Surfer	9月	スポーツ
Activision	Mat Hoffman's Pro BMX 2	8月	スポーツ
Activision	Minority Report	2002年	アクション
Activision	Rally Fusion: Race Of Champions	10月	レース
Activision	Shaun Murray's Pro Wakeboarder	今冬	スポーツ
Activision	Street Hoops	8月	スポーツ
Activision	Tony Hawk's Pro Skater 4	2002年	スポーツ
Activision	True Crime: Streets of L.A.	2003年春	アクション
Activision	X-Men: Next Dimension	10月	アクション
Activision	X-Men: Wolverine's Revenge	2003年春	アクションアドベンチャー
ASK Corporation	World Billiards Tournament	発売日未定	アクション
BAM! Entertainment	Chase	9月	レース
CAPCOM	MARVEL VS. CAPCOM 2	2002年	格闘アクション
CAPCOM	Steel Battalion	2002年	アクション
CDV	CORE	2003年	アクション
Codemasters	Club Football	2003年	スポーツ
Codemasters	Colin McRae Rally 3	2002年	レース
Codemasters	Operation Flashpoint	2002年冬	シミュレーション
Codemasters	LMA Manager 2003	2002年	スポーツ
Codemasters	Prisoner Of War	8月	アドベンチャー
Codemasters	Pro Race Driver	9月	レース
Codemasters	Shoot to Kill	2003年	シューティング
Codemasters	Ultimate Blade of Darkness	今冬	アクション
Crave Entertainment	MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	10月	アクション
Crave Entertainment	The Lost	11月	アクション
Dreamcatcher	Fuel	10月	レース
Eidos Interactive	Commandos 2	7月	アクション
Eidos Interactive	DX2: Invisible War	2002年	シューティング
Eidos Interactive	Hitman 2: Silent Assassin	9月	アドベンチャー
Eidos Interactive	Thunderstrike Operation Phoenix	発売日未定	アクション
Eidos Interactive	TimeSplitters 2	9月	アクション
Eidos Interactive	Wave Rally	2002年	スポーツ
Electronic Arts	Buffy the Vampire Slayer	7月	アクション
Electronic Arts	Freedom: The Battle for Liberty Island	2002年	アクション
Electronic Arts	James Bond 007: NightFire	2002年	シューティング
Electronic Arts	Madden NFL 2003	8月	スポーツ
Electronic Arts	NASCAR Thunder 2003	2002年	レース
Electronic Arts	NBA Live 2003	2002年	スポーツ
Electronic Arts	NCAA Football 2003	今夏	スポーツ
Electronic Arts	Medal of Honor: Frontline	2002年	アクション
Electronic Arts	Need For Speed Hot Pursuit 2	今夏	レース
Electronic Arts	NHL 2003	2002年	スポーツ
Electronic Arts	Pirates: The Legend of Black Kat	12月	アドベンチャー
Electronic Arts	Tiger Woods PGA Tour 2003	2002年	スポーツ
Empire Interactive	Antz Extreme Racing	8月	レース
Empire Interactive	Big Mutha Truckers	2003年	レース
Empire Interactive	Starsky and Hutch	2002年	アクション
Empire Interactive	Total Immersion Racing	2002年	レース
Encore Software	Daredevil	2003年	アクション
From Software	MURAKUMO	2002年	アクション
Id Software	DOOMⅢ	2003年	シューティング
Infogrames	BATTLE ENGINE AQUILA	2003年1月	フライトシューティング
Infogrames	Dungeons and Dragons Heroes	11月	アクションRPG
Infogrames	Enter The Matrix	2003年春	アクション
Infogrames	Grand Prix 4	10月	レース
Infogrames	LOONS	9月	アクション
Infogrames	MicroMachines	11月	レース
Infogrames	Mission: Impossible 2	11月	アクション
Infogrames	Monopoly Party	発売日未定	パズル


←悪夢のようなジャングルを生き残るのだ。


←11人のトッププライダーが登場する。


←忠実に再現されたロサンゼルスが舞台だ。


←次世代最高のラリーゲームとも呼び声も。


←陸海空を駆け巡る一風変わったレースだ。


←雇われの殺し屋に失敗は許されない。


←ゲーム用のオリジナルストーリーだぞ。


←それぞれの大学の応援歌まで再現！


←60ものレースイベントがあるのだ。


←多彩な戦略が必要なフライトシューター。


←コミカルな動きも楽しいパーティーゲーム。

ロスより愛をこめて 7　セガパーティー（続き）●全社長に話しかければコンプリートできるこのブロマイド。この一見不可能とも思える難事に挑戦したのが本誌編集長相沢。「いやあ～無理かと思ったんだけどねえ～」と全部のブロマイドを前にうれしそうな顔。こんなに小さい写真でしか紹介できないのが残念です……。



メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Infogrames	Nickelodeon Party Blast	10月	パーティ
Infogrames	Risk	11月	シミュレーション
Infogrames	Slam Tennis	7月	スポーツ
Infogrames	SPLASHDOWN	6月	レース



←パンク/エモ系バンドたちのBGMも魅力。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Infogrames	Taz Wanted	9月	アクション
Infogrames	Terminator: Dawn of Fate	9月	アクション
Infogrames	The Matrix	2002年	アクション
Infogrames	TransWorld Skateboarding	今冬	スポーツ
Infogrames	TransWorld Snowboarding	10月	スポーツ
Infogrames	UNREAL CHAMPIONSHIP	10月	シューティング
Infogrames	Zapper	11月	アドベンチャー
Interlex	Metal Dungeon	発売日未定	RPG
Interplay	Baldur's Gate:Dark Alliance	今夏	RPG
Interplay	Galleon:Islands of Mystery	2002年	アクション



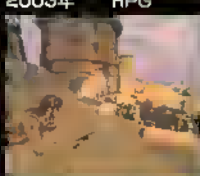
←トゥームレイダーのトビー・ガード作。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
JoWood Productions	Rally Trophy	2002年	レース
Kemco	Batman: Dark Tomorrow	11月	アクション



←コミックの暗い雰囲気もバッチリ再現。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
KOEI	Crimson Sea	2002年	RPG
KOEI	Dynasty Warriors 3	9月	アクションアドベンチャー
KONAMI	Evolution Snocross	11月	スポーツ
KONAMI	Frogger Classic 2	11月	アクション
KONAMI	Metal Gear Solid 2 Substance	11月	アドベンチャー
KONAMI	Moto-X	10月	レース
KONAMI	NBA Starting Five	10月	スポーツ
KONAMI	WTA Tour Tennis	9月	スポーツ
LucasArts	Full Throttle 2 (仮)	2003年	アドベンチャー
LucasArts	Gladius	2003年春	RPG
LucasArts	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	11月	アクションアドベンチャー
LucasArts	Star Wars Galaxies	2003年	RPG



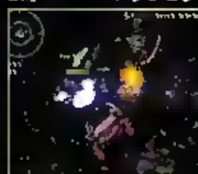
←大人気映画のマッシヴ・オンラインRPGだ。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
LucasArts	Star Wars Jedi Knight II:Jedi Outcast	今冬	アクションアドベンチャー
LucasArts	Star Wars: Knights of the Old Republic	11月	アクションRPG
Majesco Inc.	BloodRayne	2002年	アドベンチャー
Majesco Inc.	David Beckham Soccer	7月	スポーツ



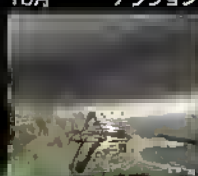
←ベッカムといっしょに練習できるモードも。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Majesco Inc.	GunMetal	9月	アクション
Majesco Inc.	Lamborghini	2003年春	レース
Majesco Inc.	Rolling	2002年	スポーツ
Majesco Inc.	Totaled!	7月	レース
Metro 3D	Armada 2:Star Command	9月	アクション



←宇宙を舞台にしたアクションの続編。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Metro 3D	Shayde: Monsters V. Humans	10月	アクション
Microids	Tennis Masters Series 2002	発売日未定	スポーツ
Microsoft	B.C.	発売日未定	シミュレーション
Microsoft	Blinx The Time Sweeper	10月	アクション
Microsoft	BRUTE FORCE	9月	アクション
Microsoft	Contenders	発売日未定	アクション
Microsoft	Crimson Skies: High Road to Revenge	10月	アクション



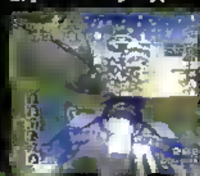
←トリッキーなエアスタントを決めよう！

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Microsoft	Kakuto Chojin	10月	格闘アクション
Microsoft	Kung Fu Chaos	9月	格闘アクション
Microsoft	Maximum Chase	2002年	アクション
Microsoft	MechAssault	10月	シューティング
Microsoft	Midtown Madness 3	今冬	レース
Microsoft	NBA Inside Drive 2003	10月	スポーツ
Microsoft	NFL Fever 2003	9月	スポーツ



←Xboxで超リアルなNFLゲーム。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Microsoft	Project Ego (仮)	発売日未定	アクション
Microsoft	Psychonauts	2003年	アドベンチャー
Microsoft	Quantum Redshift	9月	レース



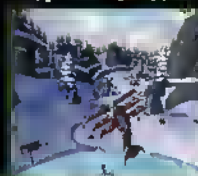
←武器戦略も重要なハイスピードSFレース。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Microsoft	Shenmue 2	10月	アドベンチャーRPG
Microsoft	Sneakers	2002年	アドベンチャー
Microsoft	Tao Feng: Fist of the Lotus	2003年春	格闘アクション
Microsoft	Tork	2003年	アクション



←3種類の生き物に変身して進めるのだ。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Microsoft	Whacked!	10月	アクション
Midway	Crank the Weasel	2003年	アクション
Midway	DEFENDER	11月	アクション
Midway	Dr.Muto	11月	アクション
Midway	Fireblade	11月	アクション
Midway	FREAKY FLYERS	10月	レース



←ユーモラスな外見に反してハードなレース。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Midway	Heaven: Call of the King	12月	アクション
Midway	Legion: Legend of Excalibur	2002年	シミュレーション
Midway	MLB SlugFest 20-03	6月	スポーツ
Midway	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	9月	格闘アクション



←新たな戦闘システムで帰ってきた対戦格闘。

メーカー名	タイトル名	発売日	ジャンル
Midway	NFL Blitz 20-03	8月	スポーツ
Midway	NHL Hitz 20-03	9月	スポーツ
Namco	DEAD TO RIGHTS	9月	アドベンチャー
Namco	Ridge Racer Xbox	2002年	レース
Namco	Soul Calibur 2	2003年	格闘アクション
Phantagram	Duality	2002年	アドベンチャー
Phantagram	Kingdom Under Fire: The Crusaders	2003年	シミュレーション

ロスより愛をこめて 8 取材陣の私的E3ベスト3（Xbox限定！）相沢編 ●日本発売の予定がないものでは①「トージャムアンドアールIII」（セガ）メガドライブの名（迷？）作が復活。②「スター・ウォーズ ギャラクシー」（ルーカスアーツ）PC版が先行するけど、MMORPGです。ぜひ日本でも!! ③「モータルコンバット」（ミッドウェイ）最新作も相変わらず過激すぎます!!

Phantagram
Phantom Crash
2002年　アクション

Phantagram
STRIDENT The Shadow Front
2002年　アクション

Rage Software
Crash
今夏　アクション

Rage Software
Rocky
今冬　スポーツ


←シリーズすべてのライバルと戦えるのだ。

Rage Software
TeamSAS
2003年春　アクション


←エリート特殊勤務部隊を操って戦え！

Rage Software
Twin Caliber
今冬　シューティング

Rockstar Games
Grand Theft Auto Ⅲ
2002年　アクション

Rockstar Games
State of Emergency
2002年　アクション

SEGA
Crazy Taxi 3: High Roller
7月　アクション

SEGA
The House of the Dead Ⅲ
10月　アクション

SEGA
NBA 2k3
10月　スポーツ

SEGA
NCAA College Basketball 2k3
10月　スポーツ

SEGA
NCAA College Football 2k3
8月　スポーツ

SEGA
NFL 2k3
8月　スポーツ

SEGA
NHL 2k3
11月　スポーツ

SEGA
Panzer Dragoon Orta
9月　アドベンチャー

SEGA
Phantasy Star Online
今冬　RPG

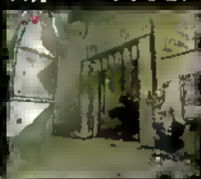
SEGA
SEGA GT 2002
8月　レース

SEGA
SEGA Soccer Slam
8月　スポーツ

SEGA
ToeJam & Earl Ⅲ: All Funked Up
9月　アクション


←日本での発売予定がないのが残念なところ。

Sierra
Malice
11月　アクション


←かわいい赤毛の女の子が大活躍する。

Sierra
SWAT: Global Strike Team
2002年　アクション

Simon & Schuster
Outlaw Volleyball: Spike Or Die
10月　スポーツ


←コミカルなビーチバレーをどうぞ。

Simon & Schuster
SeeBlade
9月　アクション


←ノンストップSF空中戦アクションだ。

Simon & Schuster
The Last Ninja
今冬　アクション

Sony Pictures Consumer Products
Jackie Chan Adventures
2002年　アクション

Take-Two Interactive
Conflict: Desert Storm
2002年　アクション

Take-Two Interactive
Serious Sam
2002年　アクション

TDK Mediactive
Aquaman
8月　アドベンチャー

TDK Mediactive
Mercedez Benz World Racing
11月　レース


←ドイツの名車ベンツの魅力が満載。

TDK Mediactive
ROBOTECH: BATTLECRY
9月　アクション

TDK Mediactive
Shrek Super Party
11月　パーティ

Tecmo
Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball
今夏　スポーツ

Tecmo
Ninja Gaiden
2003年　アクションアドベンチャー

THQ
Alter Echo
2002年　アクションアドベンチャー


←50体以上の敵が一度に出てくることも。

THQ
Back Pedal
9月　レース

THQ
Deathrow 2002
2002年　アクション

THQ
Dragon's Lair 3D
発売日未定　アクション

THQ
Evil Dead: A Fistful of Boomstick
2003年春　アクションアドベンチャー

THQ
Finding Nemo
2003年夏　アクション

THQ
MX Superfly
11月　レース

THQ
Tetris Worlds
7月　パズル

THQ
Toxic Grind
2002年　スポーツ

THQ
WWE Crush Hour
2002年　アクション

THQ
WWE RAW 2
発売日未定　アクション


←35人以上のWWEレスラーが登場するぞ。

THQ
Yeger
発売日未定　アクション

Titus
Barbarian
2002年　格闘アクション

Titus
Sgt.Cruise
2003年　アクション

Titus /Virgin UK
Lotus Arcade
12月　レース


←ゲームのためにデザインされたクルマも。

Ubi Soft
Deathrow
2002年　アクション

Ubi Soft
Ghost Recon
8月　アクション

Ubi Soft
Myst Ⅲ: Exile
9月　アドベンチャー

Ubi Soft
Project BG&E（仮）
2003年春　アクション

Ubi Soft
Rainbow Six: Raven Shield
今冬　シミュレーション

Ubi Soft
Rayman 3 Hoodlum Havoc
2002年　アクション

Ubi Soft
Rayman Arena
8月　アクション

Ubi Soft
XIII
2003年春　シューティング

Ubi Soft Montreal
Splinter Cell
2003年　アクション


←期待のサードパーソンステルスアクション。

Universal Interactive
Bruce Lee: Quest of the Dragon
7月　格闘アクション

Universal Interactive
Jurassic Park 3
発売日未定　アクション

Universal Interactive
Spyro
今夏　アクション

Universal Interactive
The Fast and the Furious
2003年　レース

Universal Interactive
The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring
11月　アクション


←トールキンの名作幻想文学をゲーム化。

Universal Interactive
The Thing
9月　アクション


←ホラー映画『遊星からの物体X』をゲーム化。

Vivendi-Universal
Enclave
7月　アクション

Wanadoo Edition
Times of Trouble
2002年　アクション

Wanadoo FTG
Curse: The Eye of the Isis
2002年　アドベンチャー

Xicat Interactive
Ballistics
2002年　レース

取材後記　Xboxはこれからがお楽しみ!?

その開発のしやすさゆえか、格段に増えてきた感のあるXboxのラインナップ。昨年11月の北米での本体発売から半年あまり。いよいよXboxも収穫の時期を迎えつつあるといったところか。願わくば、この勢いが日本にも飛び火してくれるとうれしいのだが……。ワクワクするようなタイトルの出現に期待したいところだ。

取材陣の私的E3ベスト3（Xbox限定！）古屋編 ●①『Project Ego』：プレイヤーを選ぶがその自由度の高さはスゴイ。「よくこんなものを開発するなぁ」が率直な感想。②『XIII』：アニメチックなFPS。その映像が目を引く。③『ARMADA2』：深い意味はないのですが、DC版『1』が日本で未発売なのが印象的で……。『2』出るんですねぇ。

Q Xboxのソフトでよく見かける ←このマークの意味を知っていますか？

ADX™

MPEG Sofdec™

CRI・ミドルウェア開発による驚きの技術にスルドク迫る!!

Xboxタイトルを起動したときに、よく目にするこれらのマーク。じつはこれ、ソフト開発における強力な縁の下の力持ちなのだ。それらCRI製ミドルウェアの正体に迫ってみよう!!

A Xboxソフト開発を影で支えるミドルウェアなのです

これらふたつのロゴマークが意味するものは、CRI・ミドルウェアが開発したミドルウェア『ADX』と『MPEG Sofdec』を使用しています、ということ。ミドルウェアについての詳細は、右の解説を読んでもらうとして、このふたつのソフトウェアは、カンタンに言うと音声やムービーを再生するための技術。ただし、単に再生するだけでなく、もっとも効率よく多彩な表現を、ハイクオリティーで実現する優れた技術なのだ。

ここでは、実例に基づいた解説や開発者インタビューなどから、その実力に迫っていく。

パッケージの裏にも注目!!



⬆ソフト起動時だけでなく、パッケージの裏側にもロゴが。チェックしてみよう!!

開発を担当したCRI・ミドルウェアとは——もとはCSK総合研究所!

CRI・ミドルウェアの歴史は古く、ルーツをたどるとCSK総合研究所(CRI)にたどり着く。もともとは人工知能を研究する学術肌な会社だったが、FM-TOWNSのソフト開発参入から、CD-ROM関連技術を蓄積。グループ会社のセガがサターンを製作するにあたりCD-ROM技術を供与。その後、CRIのSEGA-AM2に社名変更にともない、ミドルウェアの開発を手がけてきた技術部署が独立・分社化して現在の形となった。



⬆もともとはDCの「エアロダンシング」シリーズで知られるCRIの一部署。

解説 ミドルウェアっていったいナニ!?

名前の"ミドル(中間)"が示すように、ミドルウェアとはメイン(アプリケーション)プログラムとハードウェアのあいだに位置し、メインプログラムを支援する役割を持つ存在。下の図は、ミドルウェアの働きを示した概念図だ。ミドルウェアがない場合は、メインプログラムがすべての処理を行わなければならず、結果として効率が悪くなる。一方、ミドルウェアがあると、ミドルウェアがデータの受け渡しなどの処理を肩代わりしてくれるので、メインプログラムはゲーム本編を動かす処理に専念できる。つまり、処理が軽くなるというワケだ。また、メインプログラムに負担をかけないよう、サイズは小さく、動作は軽くなるよう設計されているのも特徴だ。



豊富な実績！そしてすべてのプラットフォームに対応!!

ADXとSofdecの実績は、セガ系ハードとともに積み上げられてきたといっても過言ではない。当初はサターン用ミドルウェアとして登場し、ビッグタイトルを中心に、約50本に採用。のちにプラットフォームがドリームキャストに移ると、さらに完成度を上げ、最終的には全ソフトの8割近くで使われている。そして、セガのマルチプラットフォーム化にともない、他機種版を作成。現在では、プレイステーション2、ゲームキューブ、そしてアーケード基板用までが制作され、多くのタイトルをサポートしている。



グランディア
(ゲームアーツ、ESP/SS)

⬅ADXが初めて使われたタイトル。生オーケストラのBGMをループして再生できたのはADXのカだったのだ。

ソニックアドベンチャー2
(セガ/DC、GC)



➡セガの顔といえる『ソニック』もADXを採用。GC版『〜バトル』へのす早い移植も共通データが使えたからこそ。

Xboxでの使用タイトル実績

発売中
METAL DUNGEON インターレックス
[illegible]/信長の野望・[illegible] コーエー
ESPN Winter X[illegible] 2002 コナミ
ES[illegible] 2 Night 2[illegible] コナミ
ハイパースポーツ2[illegible] コナミ
サイレントヒル[illegible] コナミ
[illegible] セガ
[illegible] DEAD OR ALIVE 3 テクモ
[illegible] マイクロソフト/URC2 [illegible] カプコン
[illegible] サクセス
トライ[illegible] キキ
ファントム[illegible]

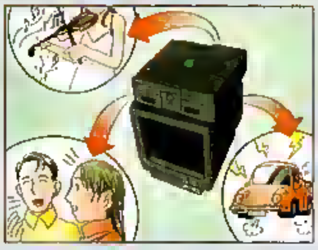
発売予定
[illegible] TAKUYO
GAIA BLADE フロム・ソフトウェア
[illegible] MURAKUMO フロム・ソフトウェア
MAXIMUM CHASE マイクロソフト
segaGT2002(仮) セガ
WWE RAW KADOKAWA

※記事中に使用しているゲーム機の略記号内容は、以下のとおりです。 SS……セガサターン、DC……ドリームキャスト、PS2……プレイステーション2、GC……ゲームキューブ

【ADX】CD並のサウンドを複数同時再生

ADXの機能は、おもにふたつ。ひとつは、マルチストリーム機能といって、複数の音楽データを同時に再生・制御できるというもの。シーンに合わせたBGMの切り換えなどは朝飯前。たくさんの音声が重なりあうサッカーゲームの実況などで、高い威力を発揮する。

もうひとつの機能は、音声圧縮。CDで聞くのとほぼ変わりない音を、1/4サイズにまで圧縮。しかも、CPUへの負担は軽い。当然ストリーム再生も可能だ。



←ADXを使ったゲームのイメージ図。CD音源並のサウンドを複数同時に、しかも自由なタイミングで流すことができる。

解説　マルチストリーミングシステム"ADX"で可能なこと

1	非同期型 マルチストリーム再生	ディスク上にある複数の音楽データを、並行かつ同時に制御可能。読み込む対象は音楽に限らず、グラフィックやプログラムなど各種データが可能。
2	シームレス再生 (ループ、連続再生)	音声データをシームレス(継ぎ目なく)に再生する。ループ再生(データの途中位置でも可)や、複数にまたがる音声データの連続再生が可能。
3	ゲーム向け音声 コーデック	CD-DAと同等の音質で、データを約1/4に圧縮。CPUへの負荷は0.1パーセント未満。音質とトレードオフに圧縮率を高めた(1/8～1/10)モードも用意。
4	ADX ファイルシステム	複数のデータ(大量のセリフなど)をひとつのファイルに結合してインデックスにより再生。複雑なファイル管理を低負荷かつ簡便に行える。
5	Interleavd ADX(AIX)	複数トラックを同期させ再生する機能。生音でもMIDIのごとく任意のパートだけを再生できる。応用として5.1chデータのストリーミングが可能。

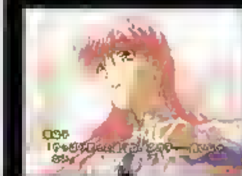
このゲームのこんなトコロで使われているのだ！

JSRF ジェットセットラジオフューチャー



➡マルチストリームとシームレス再生機能を使って、BGMを途切らすことなく再生。ノリノリのプレイを楽しんでいる、その裏にはADXの存在があった。(セガ/Xbox)

トライアングル・アゲイン



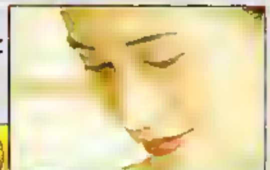
⬅大量の音声やサウンドが用意されたアドベンチャーゲームはADXが得意とするジャンルのひとつ。音声圧縮やファイル管理機能も威力を発揮している。(キキ/Xbox)

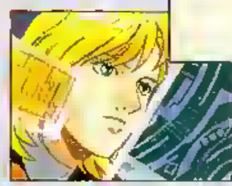
【MPEG Sofdec】高画質動画再生＋ポリゴンとの合成

ムービー再生ソフトであるSofdecは、MPEG1規格をベースに、ゲーム向けの機能を追加したもの。標準で640×480ピクセルの画像サイズのSofdecでは、高ビットレート(2～10Mbps以上)やインタレース(60fps)映像の再生など、DVDビデオ並の高品位映像を再生することが可能。

さらに拡張機能として、立体的なポリゴンモデルにムービーを貼りつけることや、ポリゴンとムービーの重ね合わせ処理などが行える。アイディア次第で、多彩なビジュアルシーンを演出できるのだ。

どんな素材もハイクォリティに**再生可能!!**





⬅⬆再生動画からキャプチャーしてもこの美しさ。MPEGフォーマットが苦手とするアニメ映像もノイズレスに再生可能だ。

このゲームのこんなトコロで使われているのだ！

スペースチャンネル5



➡うららや救出者がポリゴンで、背景はムービー。さらにサウンドのストリーム再生までされている。その数は最大で、動画も含めて7ストリームだそうだ。(セガ/DC)

UFC2 TAPOUT



⬅選手が入場してくるシーンでは、背景の観客全員がムービー。合成のレベルも高く、目を凝らさないと区別がつけられないほど。オープニングも高画質。(カプコン/Xbox)

動画とポリゴンの融合を実現!! Sofdec F/X

α合成ムービー

ムービーにα値(透過度を示す数値)を持たせられる機能。現在、映画やCMなどの映像合成に用いられているのと、同じ効果が出せる。



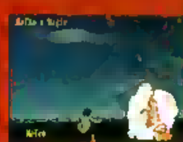
⬆α合成のデモ映像。宇宙船(ポリゴン)が穴(ムービー)から出現するのだが、穴の奥側に行くほど、宇宙船が影に隠れてだんだん見えなくなっていく。

画面エフェクトとしての利用

ポリゴンの1枚板にムービーを貼りつけて合成することで、画面効果としての利用を示したデモ映像。この例では、魔法のエフェクト部分がムービーである。こうしたムービーにもα値を持たせられるので、ポリゴンとの合成が違和感なく行える。



⬆人物(ポリゴン)と魔法の炎(ムービー)が自然に合成されている。市販のゲームでは、「グランディア2」(DC)で多く使われたそうだ。



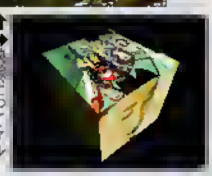


⬅複数のムービーを合成することも可能。閃光や吹雪などの表現も自在だ。

ふたつを組み合わせることでさらなる表現が!

それぞれに高い機能を持つADXとSofdec。だが、ふたつのミドルウェアが連携動作をしてこそ、真の実力を発揮するのだ。独立した複数の映像を同時に読み込み(ADX)、それをテクスチャに貼りつけて再生する(Sofdec)といったことが可能。しかも、こうした動作を行っている最中でさえ、CPUにはささいな負荷しか加えないのだ。スゴイ!!





⬆➡映像だってマルチストリーム再生!!

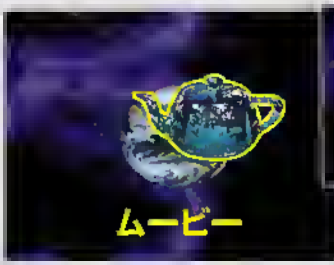
宙に浮いたポットが、柱の陰に見え隠れする不思議な映像
これはムービー!? ポリゴン!?　その正体は次ページで!!

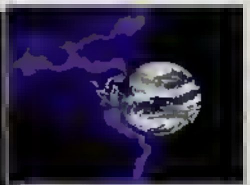


奥行きのある ムービーを実現する オドロキの新技術 MPEG Sofdec Zムービー

まずは画面写真を見てほしい。宇宙をゆっくりと移動する惑星と、ティーポットという映像だ。惑星の裏側に入ると、ポットが惑星に隠れる様子も見て取れる。内容のシュールさはさておき、じつはコレ、ポリゴン描画はティーポットだけで、それ以外はすべてムービー。つまり、ムービーに奥行きを持たせ、あたかも立体であるような表現を可能とするのが、Zムービーなのだ。技術的には、動画の1フレーム、1ピクセルごとにZ値(奥行き)情報を持たせることで、この不思議な映像を表現可能としている(容量は通常のムービーの1.5倍程度に増加)。

「全部ポリゴンで描けばいいじゃん?」と思う人もいるだろうが、レイトレーシング(光線追跡表現)や、ラジオシティ(拡散反射光表現)など、リアルタイムのポリゴン映像が苦手とする表現は意外に多い。そうした処理をほどこしたムービーをZムービーで再生し、それをポリゴンと合成すれば、これまで不可能だった映像表現が可能となり、さらに時間と費用までが節約できるのだ。

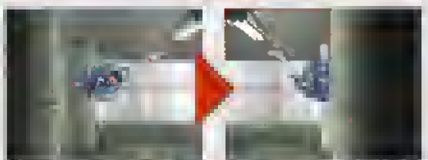




⬅⬆ポットを自由に動かせるデモ。惑星と重なると、ちゃんと丸みに合わせて隠れるのだ!!

たとえば デモ映像に見るZムービーの実力!!

横にスクロールする通路とポット



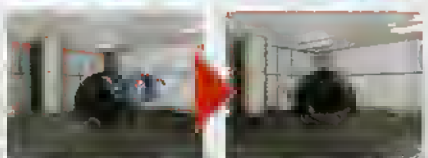
⬆ラジオシティ処理で描かれた通路のムービー。左方向に流れていく柱の裏側に入ると、ポリゴンのポットが隠れる。

風に揺れる布に隠れるポット



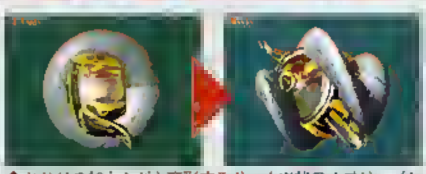
⬆リアルタイムでは面倒な布のはためく映像をムービーに。布の動きに合わせて、ポットの隠れる部分も変化する。

回転する球体と同期するポット



⬆宙に浮いたまま回転する球体(ムービー)。球体が持つ座標にポットを同期させることで、同じ速度で周囲を回る。

変形するオブジェとの合成



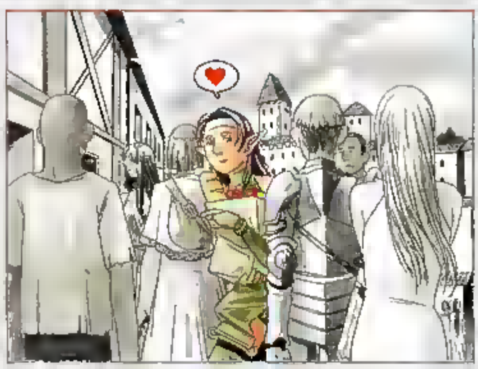
⬆ねじりを加えながら変形するドーナツ状のオブジェ(ムービー)との合成。ポリゴンだけでは困難な映像表現だ。

さらに ゲームに そしてネットワークに——将来的にはこんな使われ方が!!

このように、優れた機能を持つZムービー。実際に、とあるクリエーターに見せたところ、すぐにゲームに応用できそうなアイデアを提案したという。

たとえば、たくさんの群衆が歩いてる街中をZムービーで作っておき、そこをポリゴンで描かれた主人公が通る。

たとえば、無数の触手を持ったモンスターなど、リアルタイムでの映像表現が難しいボス敵をZムービーで再生し、その周囲を回りながら戦う——。そんな、これまでにない映像表現が現実となるのだ!!



⬅Zムービーの使用例。ムービーの群衆(グレー部分)とポリゴンの主人公とが自然に重なり合う。極端にいえばすべての地形をムービーにすることも!!

携帯機版やネット対応も!?

つねに改良や新機能が加えられ、進化を続けるADXとSofdec。今後の展開としては、PCなどへの対応はもちろんのこと、不思議と要望の多い携帯機用のSofdecの開発も考えているという。さらに将来的には、ネットワークへの対応までが構想されているのだ(詳しくはインタビューで!)。あのマークを見かけることが、ますます増えそうだ。

CRI・ミドルウェア スタッフインタビュー

ハード・ソフトメーカーからの高い信頼

——資料を見せていただくと、すでにかなりの開発メーカーさんと交流があるんですね。

押見　世間ではゲーム機戦争といわれている只中ですが、僕らは任天堂さんやSCEさんと、もちろんマイクロソフトさんとも仲良くさせていただいてます。市場では、みなさんライバルどうしですけれど(笑)。それには理由があって、オーディオ・ビジュアル関連のミドルウェアをやっているからなんです。たとえば3DCGのミドルウェアですと、ゲームの根幹をなす技術であるために、他社の技術を使うことはほとんどありません。でも、音声や映像では、"どんなコンテンツを入れるか"の優先度が高くて、"どうやって再生するか"までは手が回らないのが実情なんです。だったら、外部の技術を使おうということになるわけですね。それに加えてウチの場

CRI・ミドルウェア開発スタッフ



部長　押見 正雄

ミドルウェア開発を統括する。CSK総合研究所時代からの経歴があり、セガ・ハードとの係わり合いも深い。



主任　渡邊 光輝

PCでの開発に長けていることから、Xbox版Sofdecの開発担当に。PC版『エアロダンシング』の開発にも参加。



郷原 亮

ADX全般のプログラム開発を担当する。自身も相当のアクションゲーマーとのこと(しかも親Xbox派!!)。

いかにしてADX sofdecは誕生したのか

ゲーム専用ミドルウェアという特異な存在はどのように生まれたのか。そしてどう進化していくのかを解き明かす。

合、DC時代に多くのメーカーさんに使っていただいたという、実績と信頼感があるんです。事実Xboxの立ち上げ時には約半分のタイトルに使われています。

――ミドルウェアを、それもゲーム機専用に特化して開発している会社は珍しいですよね。

渡邊　ミドルウェアという分野で競合するメーカーさんは、世界規模でたくさんいますが、そのほとんどがPC業界からの参入組なんです。僕らはサターン時代からゲーム機専門ですから、ゲームメーカーさんからすれば、そこに使いやすさや安心感を持ってくれてるのでしょう。それに大きな会社だと、技術的なサポートのレスポンスが遅くなりがちなんです。ゲーム開発はスピード勝負な面もありますから。

――技術開発だけを行っているのですか。

押見　ソフトを売ったらおしまいではなく、サポート業務に割かれる時間も多いんですよ。とくに、タイトルの完成が重なる時期……ゲームショウやE3、年末などの商戦時期はてんてこ舞いです(笑)。でも、忙しいながらも色々なお話が聞けて、楽しい面もあるんですよ。開発中の現場におじゃまして、直接修正することも多いです。それだけに、関わったタイトルに思い入れも生まれますし。ですから、社員のほとんどが、寝る間を惜しんでプレイするくらいゲーム好きなんですよ(笑)。だからこそ、そこまでがんばれるというのもあるんじゃないでしょうか。

機能を強化して進化し続けるミドルウェア

――ADXの特徴的な部分というのは?

渡邊　それぞれの機能もなのですが、ADXとSofdecの連携に見られる、各ツールの親和性の強さもウリです。一度使っていただいて便利に感じてもらえると、ゆくゆくは全部のツールを使っていただけるのではないかという目論みもあるのですが(笑)。冗談はさておき、ADXを使っていれば異機種間のコンバートを非常にラクにできるんです。グラフィックのデータは機種ごとに違うのでコンバートが必要ですけど、音声やムービーデータはそのまま転用がきく。実例を挙げると、カプコンさんの『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001』が、DC、PS2、GCでスピーディーに移植できたのも、ADXの存在が大きいのだろうと思います。

そもそもADXやSofdecは、開発メーカーさんからの「こんな機能が欲しい」というフィードバックをもとに改良を重ねて、それが蓄積されて現在の形になったものなんです。単なるムービー再生だけでなく、ポリゴンと合成できるのも、そういったやり取りから生まれてきた、ほかのミドルウェアにはない特徴的な機能なんです。

――日を追うごとに機能が成長していくと。

郷原　ええ。つい先日にもXbox用ADXに、独自の機能ができたばかりなんです。搭載HDDを活かして、ストリーミングで音楽再生中に、CPUに空きがあれば、HDDにディスクの内容をキャッシュする機能などを追加しました。これを使えば、ゲーム中の待ち時間をさらに短縮できるようになります。

ゲーム業界のオアシスを目指して

――将来的にはどういった展望をお持ちですか。

押見　社内でいちばん話題にのぼるのは、ネットワークへの対応ですね。ストリーミングの技術というのは、ネットワークとの相性がいいんですよ。考えかたとしては、CDやDVDを読み込むためのピックアップが、サーバーに置きかわるだけですから。ネットワークゲームはまだまだ黎明期で、ちょっとサーバーのファイルを読み出すだけでもプログラムをイチから書かなければならず、開発者・プログラマへの負担が大きい。未来型のADXは、処理を指示しておくだけで、勝手にサーバーからデータを持ってきて再生してくれる。ネットワークを感じさせないミドルウェアに変貌していけるのではないかと考えています。もちろん、新しいゲーム機が出れば、その機種用のミドルウェアを開発しますよ。お付き合いのある会社さんから、「そのハードでADXはないのか!」と必ず言われるでしょうから(笑)。

――各メーカーさんからの信頼の厚さを感じさせるエピソードですね。

押見　僕らのスローガンは、「目指せゲーム業界のオアシス!」ですから(笑)。現在はソフトメーカーさんとの協力関係だけですが、将来的にはPC版のミドルウェアを一般公開して、ユーザーさんともコミュニティーを深めていきたい。おこがましいかもしれないですけど、コンピューター文化を進歩させるお手伝いができればな、と思っているんです。

――より大きなオアシスですね(笑)。

押見　気持ちとしては、ソフトを使ってほしいというよりも、「いっしょにゲームを作りませんか」なんです。ADXやSofdecがここまで進化したのは、使ってくださったメーカーさんからのエッセンスが含まれているからこそですから。これからもいっしょに、よりよいゲームを作れるお手伝いができればと思います。



➡ゲームを愛する情熱とリベラルな社風を持ち合わせるCRI・ミドルウェア。その気持ちがハードとソフトを、そして人間どうしをつないでいくのだろう。

いっしょにゲームを作っていきたいんです

クリエイターの証言1　テクモ　TeamNINJAリーダー　板垣伴信氏の場合

『DOA3』を制作する際、僕らは3種類のXbox用ムービー再生ソフトの性能を比較したんです。映像品質にこだわっている以上、再生ソフトの性能でムービー品質が落ちるなんてことは、あってはならないからです。

『DOA3』でいちばん再生が厳しいのは、じつは"Team NINJA"のロゴの映像だけど、それを動かせたのがSofdecだけだったんですよ。いま新作として『NINJA GAIDEN』、『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』を作ってますが、こちらでもSofdec以上の性能のものが出てこない限り、Sofdecを選ぶでしょう。ちなみにSofdecもADXも、作っている連中が非常に情熱的な技術者でね、友だちなんですよ。がんばって作ってくれているから、安心して使えますよ。



➡素材のすばらしさと圧縮技術の確かさによって、ムービーの美麗さが実現されている。

クリエイターの証言2　WWE RAWディレクター　犬飼博士氏の場合

Sofdec/ADXとの出会いはDC版の『UFC』開発時にさかのぼります。ムービーをテクスチャに貼れたり、複数を同時にストリームできるデモを拝見したときに、とてつもない衝撃を受けたのを覚えています。コンピューターゲームの流れは、3Dリアルタイムレンダリングを高度に進化させた"使う映像"を目指しています。そんななか、映像クリエーター側からゲームにアプローチできるツールは、長年求められていながらも初めて出会った道具だったからです。

映像出身ディレクターのオイラが使う道具としては、このうえない自由さを手に入れたように感じました。まさに"見る映像"から"使う映像"への進化。開発者のゲームへの愛情が感じられる大好きな映像ミドルウェアです。



➡考えられるフルスペックを引き出したという『WWE RAW』。"使う映像"に期待!!

第2回

プロダクトX 遊戯者たちへ

PRODUCT X

Xboxタイトルをより楽しむための
プロダクト(製品)のヒミツに迫る!

第2回 コントローラーを使い倒す

彼らは悩んでいた――。ゲームという遊びはおもしろい。
だが、限りない欲望はより多くのおもしろさを求めていた。
そんなとき、ある男がこんなページの案を思いついた。
「さまざまな製品で、新しい遊びを探求するんだよ」
そのページは、こう名づけられた――プロダクトX

遊びやすく、そして機能的なスタイルを目指し

人間はなにを手にゲームを楽しむか。コントローラーである。ゲームと人間をつなぐ唯一のインターフェイスであるコントローラー。それだけに、その使い勝手がプレイを左右するといっても過言ではない。まずは、その成り立ちを知るところから始めよう。

MSコントローラー開発者があかす 開発秘話

日本版コントローラーは、日本人の提案による日本人のためのコントローラーとして開発されました。米国版と比較していただければよくわかりますが、大きさも、デザインも、決して単なる焼き直しではないのです。ボタンやトリガなど各パーツの配置は、ゲームソフトの設計にまで影響してしまうため、一旦決めてしまえばそう簡単に変えられるものではありません。最終的なデザインを決定するまでには、じつにさまざまなプロトタイプが試作され、ゲームソフト開発会社やエンドユーザーの方々に評価していただいています。

Xbox事業本部 マーケティング本部
プラットフォームグループ マネージャ 中山 運治



Xbox標準コントローラ(国内)

ご存じ標準コントローラ。START、BACKをのぞく正面の6ボタンすべてがアナログ対応なのは、意外と知られてない事実。本体色がグレーのバージョンもある。開発コードネームは'AKEBONO(アケボノ)'。価格は3500円。



Xbox標準コントローラ(海外)

大きさ、厚さ、重さと日本版を確実にワンサイズ上回る。ボタンやレバーは固め。開発コードネーム'DUKE(デューク)'。最近、日本版と同形状の、Sコントローラも発売された。北米での価格は$39.99。

新登場のゲームパッドはなんとFIFA公認!!

ゲームと人とをつなぐ大事なインターフェイスだけに、自分にあったコントローラー捜しは、安眠を約束する枕を捜すようなもの。選択肢は多いに越したことはない。

そこで紹介するのが、Xbox対応の新型コントローラー"2002 FIFA WORLD CUP"プログラマブル・ゲームパッド"だ。これを製造しているのは、米国スラストマスター社。フライトシミュレーター用コントローラー界では、知らない人はいないナンバーワン企業だ。

その特徴は、先日まで日本国中をサッカー一色に染めたワールドカップの主催団体、FIFAのライセンスを保有している点。サッカーを彷彿とさせるカラーリングは、丸みのある本体とあいまって、アクセントあるデザインとなっている。機能的な特徴としては、ボタンやレバーの割り当てをコントローラー側で行える、プログラム機能を有する点。自分がプレイしやすいよう、自由なボタン配置が可能となっている。

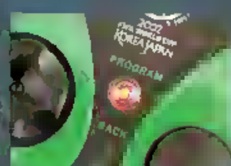


2002 FIFA WORLD CUP" プログラマブル・ゲームパッド

- 発売元:スラストマスター
- 価格:2980円(税別)
- その他:FIFAライセンス保有



↑標準コントローラーとの大きさ比較。横幅がちょっとだけ広い。



←プログラム機能使用時はLEDランプが点灯する親切設計。

その使用感は?

思ったよりサイズは大きいけど、厚みはそれほどないので、手の大きい人なら使いやすいカモ。ボタンの並びが海外コントローラーっぽくて混乱しそうだけど、そこはプログラム機能で割り当てられるから問題なし。拡張スロットがひとつだけなのと、アナログレバーがツルツルなのが、ちょっと気になったかな。FIFA公認をうたうだけあって、サッカー用のスパイクっぽいデザインがグッド!!

プログラマブル・ゲームパッドを2名にプレゼント!!

上で紹介しているゲームパッドを、抽選で2名にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、コーナーの感想を書いて、あて先まで。締切は7月15日必着!

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox「PXコントローラ」係

当選者発表! 前号のプレゼント、カードボードコックピットの当選者は、神奈川県の元気娘(P.N.)さんに決定。部屋を片付けて待っててね。おめでとう!!

どこまで遊べる?

オプションコントローラー大実験!!

[illegible]
しかし、対応ソフト以外ではどうなってしょうのか。ソフトのジャンル別に4本を選出して大検証!!





フォックス2プロ ジョイスティック

スラストマスター／8980円／発売中

戦闘機の操縦桿を模したデザインの、フライトシミュレーション向けコントローラ。操縦桿は倒すだけでなくひねり方向にも対応する。

キー配置を自由に変えられるプログラム機能やバイブレーション機能を内蔵。広い底面積により、平面に置いた場合の安定感はバツグン。底面にあるネジの調節で、スティックにかかる抵抗を好みで変えられるのもグッド。ただし、グリップのデザインは完全に右利き用だ(笑)。

配置はまったく異なるが、標準コントローラーと同じ入力が可能なので、おそらくは(動かすだけなら)大半のゲームがプレイ可能。

BEST MATCH



←やはりフライトシューティングでキマリ。設定次第では『HALO』も◎。

タイトル	評価	寸評
ラリースポーツ・チャレンジ	○	デフォルト設定でそれなりに操作可能。アクセルとブレーキを同時に操作できないのが難点か。ハンドル操作は細かいフィーリングがきくのがイイかも。
DEAD OR ALIVE 3	△	ひととおりのアクションは可能だが、微妙な操作が必要なゲームだけに不向き。設定次第では片手プレイも可能なので、ヘン好きならやってみるべし。
HALO	○	スティック側での設定が必要ながらも十分遊べるレベル。スティックのデザインも手伝い、戦争気分が存分に味わえる。対戦で使えばヒーローになれるカモ(笑)。
エアフォースデルタII	◎	デフォルト設定だと配置はバラバラだが、ゲーム側のコンフィグが充実してるので一度設定すれば継続的に楽しめる。やっぱ飛行機なら操縦桿でしょ!!



360モデナレーシングホイール

スラストマスター／7980円／発売中

フェラーリ360モデナを題材にしたレーシングコントローラー。ホイールの裏側にはフリッパータイプのペダルが4つ設けられている。また、アクセルとブレーキを備えるフットペダルが付属する。

キー配置を自由に変えられるプログラム機能やバイブレーション機能を内蔵。机にガッチリと固定できるほか、ひざに乗せてプレイするためのアダプターも付属する。

ホイールの中央に方向パッドや6つのボタンが用意されているので、メニュー操作などの基本操作は可能。ただし、アナログスティックまわりの入力がないので……。

BEST MATCH



←臨場感、操作感ともまさにベストマッチ。というかこれ以外はムリ(笑)。

タイトル	評価	寸評
ラリースポーツ・チャレンジ	◎	当たり前だが車の運転はハンドルに限るわけで(笑)。画面との一体感がもっとも味わえる。ハンドルがけっこう重めなので、しっかりと固定するのがポイント。
DEAD OR ALIVE 3	△	ハンドルを左右に切ると動くのでプレイ可能か!?と思ったらそれだけ。けっきょくは中央のパッドを使って遊ぶ始末。変態プレイがお好きならどうぞ(笑)。
HALO	×	視点変更ができないため、目覚めたマスターチーフはあわれ寝たきり状態(笑)。いちおう、アクセルで銃、ブレーキでグレネードが使えるのを確認しました。
エアフォースデルタII	×	ハンドル操作で旋回するものの、同時に高度がグングン降下。上昇下降ができないため、プレイ不可能。形状は旅客機の操縦桿と似てるんだけどなー(苦笑)。



DEAD OR ALIVEスティック

HORI／5980円／発売中

名前からもわかるとおり、『DEAD OR ALIVE3』のために作られたスティック。メインのボタン配列はアーケードゲームのコンパネのように斜め扇形に整列。ソフト側も完全に対応しており、オプション設定時は、スティックのビジュアルが画面に表示され、ボタンの配置変更がスムーズにわかりやすく行える。過去、家庭用ゲーム機向けに数多くのスティックをリリースしてきたホリ製品だけに、レバーやボタンの操作感はアーケードのそれに近く、台の安定性も○。唯一の難点は左、右スティックの機能がないこと。プレイ可能なゲームは自ずと制限される。

BEST MATCH



←『式神の城』や『斬歌舞伎』のようなゲームでも真価を発揮。

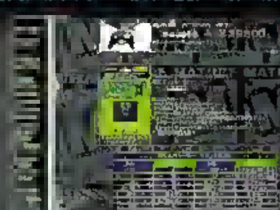
タイトル	評価	寸評
ラリースポーツ・チャレンジ	○	コーナーリング時のハンドル微調整はレバーでも違和感なし。デフォルトだとアクセル、ブレーキの位置がレバーの真上なので、設定変更をお忘れなく。
DEAD OR ALIVE 3	◎	やはり格ゲーはスティックがいちばん。ゲーセン感覚の快適操作でプレイできます。オプション画面で各ボタンの役割を個別に割振りできるところも◎。
HALO	×	どんなにコントローラー設定を工夫しても移動、照準移動、旋回のいずれかが動作不能。ゆえにクリオルーム(ゲーム開始地点)から脱出不可能(涙)。
エアフォースデルタII	×	『HALO』同様、ゲームにならず(号泣)。機首の上げ下げを行う左スティックがないので、ミッション開始と同時に墜落……。敵艦に神風アタックがせいいっぱい。

コラム アキバ事情通に聞くコントローラーよもやま話

ゲームマニアの聖地ともいうべき東京は秋葉原。なかでも異彩を放つのが、海外ゲーム専門店の"メッセサンオー カオス館"だ。その土屋店長に、Xboxの周辺機器事情を聞いてみましたよ。

「本体発売と同時によく売れたのは、PS用コントローラーをXboxにつなげるための変換コネクターですね。対戦目的と、ふだんから使いなれているコントローラーを使いたいからでしょうね」と、いきなりグレーなカンジの話題に。

また、「E3に行ったときなんですが、グリップのところにスリット(溝)が入ったコントローラーがあるんですよ。で、握ってみたら中から風がファーッって(笑)。手が汗ばまなくてイイだろ!? と売りこまれましたよ」なんて、オモシロエピソードも。なかなか奥が深いです。



↑店内には海外ゲームがズラリ。サイトでは通販もやってるぞ。

SHOP DATA

メッセサンオー カオス館

- JR秋葉原駅から中央通り沿いに徒歩約5分
- 営業時間：10:00～20:00（日曜・祝日は19：30まで）
- ホームページアドレス http://www.messe-sanoh.co.jp

【注意】プレイの可否や評価は編集部が独自で調べた結果であり、本来の使いかたとは異なります。また、誌面での使用法をまねて機器に影響があった場合も、本誌がその責任を負うものではありません。

READER'S box

読者投稿コーナー

ポイントランキング制導入！　最終的な優勝者には、豪華賞品をプレゼント〜!って寸法です。詳しくはP94の下段を見てね。



Xbox買いましたよ〜のコーナー

Xbox!

Xboxユーザーならではの感動、驚きなど、未購入者も思わず欲しくなる体験談を！

400 BOX

●早くもXbox2台目購入。壊れたわけではなく、ひとり暮らしを始めた弟に持っていかれたため。独立祝いということでくれてやる！　でも限定版なので、できれば交換して。　埼玉県　ハエと僕

――お祝い品にXboxを１台……これだ！（何が？）

●早期ご購入ありがとうキャンペーン。……正直、あまり欲しいものが……とボヤきつつ、けっきょくコントローラー（グレー）を頼みました。これで『HALO』の対戦がさらに盛り上がるというわけですね。ハハハハ。というわけで値段も下がったし、本気でゲームが好きな人は迷わず買うべし！　デカささえ気にしなければ、いいハードですよ〜。　千葉県　Hina

――『HALO』対戦は人が多いほどヨシ！　理想は４人以上っ!!

●Xbox、値下げと同時に買っちゃいました。某大型電気店に行ったら『DOA3』もめちゃくちゃ安くて、もちろんいっしょに即買い。これだけでも大満足なのに、今度はビーチバレー編も出るって？　うひょ！　東京都　たなっち

――うひょ♥

●『JSRF』のデモを店頭で見てシビれまくり、30分くらい画面にクギ付け。家に帰ってもあの映像と音楽がアタマから離れず、つぎの日には貯金を下ろして本体といっしょに同時購入！　それからはもう毎日滑りまくり。夜に遊べば、その日のストレス解消にも抜群っス。　愛知県　四神獣

――Understand Understand!

●入学祝い全額を持ってお店に行き、Xboxと『HALO』をいっしょに購入。友だちふたりを誘って帰宅し、さぁ始め。あ!!　コントローラーが足りない！　言えよ！　また外出。やっと始めたはいいけど、３日後には中間テストだと思い出し、ぬあぁ！　それから6日間、地獄の日々を耐え、成績もまあまあ。そしてつぎの日『HALO』を朝11時から夜７時半までエンジョイしました！　うれしさのあまりXboxにイイ子イイ子してしまいました。　東京都　フラッドの野菜炒め君

――至福の１日のために辛い日々もがんばれちゃうんだよねェ。

●つ、ついにXbox買いましたよ。テレビの下に置いてみたらテレビとすごく合うじゃないか。DVDリモコンもカッコイイし言うことなし。あとテニスゲームを出してください。　兵庫県　キキ

――すごくよかったじゃないか。

川柳千流

500 BOX

Xboxにまつわる悲喜こもごもを５・７・５のリズムに乗せて詠み上げるコーナーです。ちなみに、川柳というのはもともと江戸時代の中ごろから盛んになった雑俳のひとつで、俳句と違って季語などの制約がなく、こっけいや風刺を特色とするんだってさ。ふーん。

甥っ子も（幼稚園）　オッパイゆれゆれ　大喜び　神奈川県　ヘロドトス

評●ある意味、本能直撃。

買うまでは　光ると思った　真ん中が　東京都　E.Lラビット

評●持ち主に危険が迫ると光るらしいよ。

目安箱

400 BOX

「Xbox、こうしたらもっとよくなる！」といった提案や改善案など、今後Xboxを盛り上げていくための具体的なアイデアを大募集！

●もしXboxで海外の飛び抜けたゲームがたくさん遊べるとしたら、ほかのゲーム機との差別化にもなるし、ソフト不足の解消にも最適だと思います。何なら1500円シリーズみたいに低価格にすれば、確実に売れるのではないでしょうか。ひとつのジャンルとして"洋ゲー"はイケると思いますので、マイクロソフトにはぜひ積極的に、日本に洋ゲーを持ってきてほしいです。　滋賀県　適当

●"早期ご購入ありがとうキャンペーン"。うれしいことなのだが、応募方法は何とかならなかったのか？　でかい本体の箱を持ってコンビニへコピーをしに行ったが、まわりの視線が集中……たいへん恥ずかしかった。　山梨県　E-BOX

●なぜ『HALO』の予選大会は（東京だけ）土曜だったのでしょう？　僕は私立学校なので、土曜は休みではありません！　私立の学校にも強い人はたくさんいると思います。こんなので日本最強といえるのか〜!?　埼玉県　NAO

メーカーに願いを

300 BOX

Xbox専用の新作、他機種からの移植希望、個人的な応援メッセージなど。ゲームメーカーやクリエーターに届けたい熱い想いはこちらまで！

●ぜひ『エースコンバット』シリーズを移植してください！　Xboxなら、すごい数の敵機を出せるはずです！　何十機の敵との空中戦はすごいことになるはずです！　大阪府　サラミ

●コナミさん、『パワプロ』は？　GC、PS2で発売するのにXboxだけ置いてきぼりとは寂しいです。ぜひお願いします。　埼玉県　ハエと僕

●いまのところ『ファンタシースターオンライン』が主流になってますが、個人的にメガドラまで出ていた『Ⅰ』〜『Ⅳ』の延長線上のものをXboxで制作してほしいです。　福島県　KEN

●『サカつく』のPC版を作ったライブラリを活用して、ぜひXbox版の発売をお願いします。ネットを利用した選手ダウンロードやトレード、対戦機能など、通信対応版の「サカつく」をぜひ。Xbox Liveで『サカつく』ワールドカップを開催しましょう！　東京都　Dr.ひろい

READERS REVIEW 発売中ゲーム 読者レビュー

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。レビュー対象は現在発売中のXboxソフトすべて、投稿数の多いものは何回でも取り上げていきます。今回はちょっと渋めのタイトルが勢ぞろい。レビュアーのプレイ時間なども参考にして、購入検討などに役立ててね。

HALO(ヘイロー)



マイクロソフト 4月25日発売 シューティング 6800円

惑星HALOに隠された謎を探りつつエイリアンと戦う3Dシューティングアドベンチャー。画面分割で4人、4台分の環境を用意すれば最大16人までの同時対戦も可能。

静岡県 ミカエル プレイ時間 63時間

とにかく複数でやればやるほど楽しい。しかし、キャンペーンモードでは仲間の兵士たちが後半ステージから登場しなくなるのが残念。撃ちまくりの爽快感、敵のエリートにやられたときの不愉快さ(笑われる)を覚えたら止められない作品。次回作は、兵士も対戦モードに!

神奈川県 元気娘 プレイ時間 30時間

壮大な物語に広大なフィールド。そこを頼りない仲間を守りながらともに走り抜ける快感。映画さながらのメインテーマに乗って映画のワンシーンを演出するかのごとく戦う自分に酔う。心配していた吹き替えも成功。シューティングゲームで初めて感じる超大作感。今日もライトを消し忘れ。

東京都 ダンディズム プレイ時間 30時間

既存の3Dシューティングの集大成とでも言うべき作品。映像表現能力が高い・映画的なストーリー展開などといまさら言う気はないですが、壁に残る爪痕には誰もが感嘆するでしょう!……しかし!武器がもっと欲しかった!! このグラフィックでド派手なエフェクトを持つ武器が!!

大阪府 北野正幸 プレイ時間 15時間

冒険心がくすぐられる~! 独特の世界観がそうさせているのかも。操作性も抜群によい。敵との戦いはすごく燃えるし、謎めいたストーリーには飽きさせない魅力がある。しかしマップ表示がないのはかなりツライ。同じところをウロウロしてしまい、ストレスを感じることも。

プチコプター



アクアシステム 5月30日発売 アドベンチャー 6800円

ラジコンヘリを操縦して家の中を飛び回る箱庭アドベンチャー。ミッションクリア一型の"チャレンジ"と、部屋に散らばる星を集める"アドベンチャー"の2モードを用意。

京都府 少林バスケ プレイ時間 20時間

ヘリコプターの操縦感覚はラジコンそのもの。うまく動かせるようになると、ちょっとクセになる触感かも。ただ、たまに視点が見づらくなり、勘で操縦しなくてはならない場面が出てくるのは難点。最初のマップから、いきなり取りづらい位置に星がおいてあるのも、初心者には不親切だろう。

東京都 佐藤竜見 プレイ時間 15時間

ゲームというよりシミュレーター。2本のスティックを使う操作はかなりリアルなラジコン感覚が味わえるが、ちょっと難しすぎ。慣れるまではかなりストレスがたまります。飛び回るステージが地味なのも残念。派手なギミックや突飛な舞台など、もっとゲームっぽいお遊び要素が欲しかった。

大阪府 北野正幸 プレイ時間 10時間

ヘリコプターの動きがリアルなだけに、操作するのが難しい。時間をかけてコツをつかむ必要がある。ふたつのゲームモードともやりごたえがあってよいが、一度ミスをするとスタート地点に戻されるのはかなりツライ。ラジコンに興味がある人にとってはたまらない作品かも。

ダブル・スティール



ぶんか社 2月22日発売 アクション 6800円

香港をモチーフにした街中を走り回り、さまざまなミッションをクリアーしていく3Dカーアクション。作戦遂行のためなら、クルマが壊れようが街を破壊しようが関係なし。

東京都 アナザーワールド プレイ時間 30時間

街中の障害物を壊して走る派手さもあるが、基本はかなり細かい操作が要求されるテクニカル系のカーアクション。走りの爽快感というよりは、いろいろなミッションをひとつずつ攻略していく達成感が味える。必見なのは、街の汚さでゆらめく陽炎などのエフェクト。Xboxの映像能力を実感できる。

新潟県 不知火 プレイ時間 30時間

非常に丁寧な作りの3Dカーアクション。香港風の街並が美しく、ミッションもバリエーション豊富で飽きさせない。リプレイ画面はレースゲームの中でも屈指のカッコよさ。ただ、アクの強いシナリオは好みが分かれるだろう。欲を言えば、乗れるクルマの種類をもう少し増やしてほしかった。

大阪府 サファイア プレイ時間 10時間

とにかく爽快です。最初は少し重い感じを受けたのですが、慣れてくるとこれも演出だとわかってきます。あちこちにあるモノを壊せるのがとにかく楽しかったです。シナリオも主人公たちがハジけててよかったと思います。音楽もイイ! リプレイシーンでは本当に涙が出そうになりました。

ねずみくす



マイクロソフト 2月22日発売 アドベンチャー 6800円

ねずみのアポロを操作して家の中などを探索し、制限時間内にゴソモノネズミを発見、撃退していく3D感覚のアドベンチャー。仲間と協力してバトルを勝ち抜いていく。

高知県 ハム魔人 プレイ時間 22時間

全体を通してプレイヤーに考えさせる要素が少なく、やらされている感の強いバランス。とくに戦闘は苦労していい成績を出しても見返りがないため、やりがいが薄く、作業的に感じた。時間が足りなかったのか、後半の面にいくほど明らかにゲーム性が希薄になっていくのにはがっかり……。

大阪府 サファイア プレイ時間 16時間

とにかく眠たくなる。中途半端なデキであることは嫌でもわかります。ただし前評判を聞かないでプレイするとそこそこおもしろくなります。ふさふさ感は抱きしめてしまいたくなりました。とにかくなぜネズミなのか小一時間問い詰めたいです。いちばん疑問なのはターゲット層。どこ?

東京都 AMON プレイ時間 12時間

主人公のネズミたちはそこそこカワイイけれど、ゲーム中は引いた視点でプレイするため、デモシーン以外ではいまいち"ふわふわ感"が感じられないのが残念。肝心のストーリー面も分岐などがほとんどなく一本道。しかもボリュームが少ないので、質・量ともかなりもの足りない印象でした。

読者レビュー大募集!!

レビューのきまり

1. レビューするソフト名
2. 名前(ペンネーム)
3. プレイ時間
4. レビュー文章(13文字×10行)
5. 総合評価(1~10点)

皆さんがプレイしたXboxソフトのレビュー(批評文)を募集します。現在日本で発売中のXboxタイトルなら何でもオーケー。左の①から⑤の要素に従って、あなただけのレビューを書いてください。「全体的に完成度は高い」といった広く浅い表現だけでなく、具体点も挙げると説得力アップですよ。

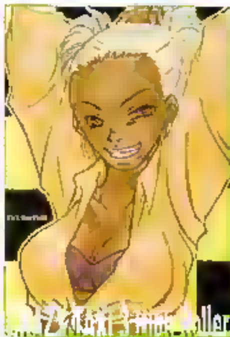


←新作タイトルのほうが少しだけ採用率は高いかも。狙い目?

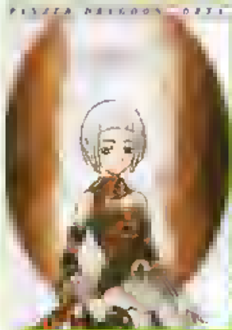
イラストギャラリー ILLUST GALLERY

600 box

文字投稿よりも、ちょっとだけポイント高めのイラスト投稿。絵心のある人は、どんどん描いて送ると吉。



すっかりおなじみの玉砕1号サンによるCGイラスト。配色のセンスいいねェ。
静岡県　玉砕1号



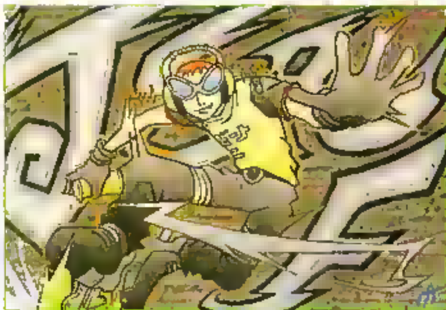
アンニュイな雰囲気のオルタ。いったいどんな少女なのか、想像は膨らみます。
大阪府　寺尾潤

今月の特等席

1500 box



東京都　デンジロウ
美しい少女オルタと凶暴そうなドラゴンの対比がうまく出てます。美女と野獣？



ちょっと平面的だけどウマイです。がむしゃらな勢いがビートっぽくもある。
大分県　阿南知英



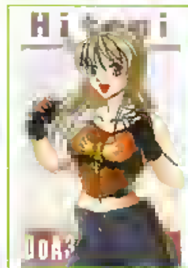
もういっちょ阿南サン。何か本当にいそうです。微妙なタッチ、伝わるかな？
大分県　阿南知英



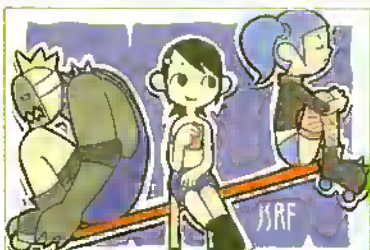
少女マンガのような上品な彩色が逆に個性的？　新鮮な萌え。
大阪府　底王改



いろんな構図にチャレンジして、これからも投稿ヨロシクー。
京都府　朝倉たつみ



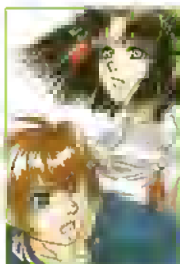
ヒトミ大人気です。描き手によって視点の違いが出ますねェ。
東京都　Dr.ひろい



こういう『JSRF』もいいなァ。キャラのセレクトも秀逸です。
福岡県　HaKaSe



『ジャス学』ですね。こんなリクエストものもアリですよ。
群馬県　うたかた



『式神』の人気コンビそろい踏み。いや、みんな人気ですが。
長崎県　音速の奇行師



これもまたグッときます。キュートかつセクスィ～な99。
福岡県　HaKaSe

ポイントシステム始めました

今号からRboxで投稿が採用されると、コーナーごとにポイントを進呈。獲得ポイントが一定数を越えた皆さんにはステキなご褒美をあげちゃいます。さらに、ポイントは今年度末（2003年3月末）まで累積集計され、最終的な上位入賞者にはXbox本体まで贈呈！　詳しい賞品内容は次号をお楽しみに！



すでにXboxを持っている人も海外版の本体なら欲しいのでは。専用ソフトもつけちゃいますヨ。

新コーナーも始まります

■○○に例えると……

毎回、○○に入るお題を発表し、その答えを募集します。さっそく、最初のお題は「Xboxを歴史上の人物に例えると？」。答えには、歌丸さんもビックリのナイスな理由も添えて送ってね。

■黒船漫画投稿塾

こちらも毎回テーマを決め、1～4コマのマンガで募集。今回のテーマは「Xboxと過ごす夏」。ただしマンガなので、Xboxと関係なくても可（笑）。笑えればオーケーです！

LETTER オアシス

ここは、はがきの憩いの場。ゲームの話はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、気楽にフリートーク。

●両親にナイショでXboxを購入し、いまプラモの箱のフタをかぶせて何とか隠してます。でも、よく部屋に入って来るんでテレビの音を大きくして本体の"うぃぃ～ん"って音をごまかしたりしたりして、はらはらどきどきな毎日。いっそバレたほうがラクかも？　滋賀県　アフロ・レイ

――バレたときは「これXboxっていうゲーム機のプラモだから」ってシラを切ろうぜ！

●姉は保母さんの専門学校に行っているのですが、このまえ幼稚園のクソガッ……いや、天使たちをウチに連れて来ました。まずウチに連れて来る意味がわからないのですが、最近の子供はしつけが悪いですね。俺の顔をジッと見ている男の子がいたんですけど、照れて話せないのかと思い、俺から「ボク、何才?」と聞いたら、いきなり「お前はストーカーだ！」と指を指されました。　群馬県　タケチヨ

――幼児の澄んだ眼差しは、ときに物事の本質を簡単に見抜いてしまうからねぇ……って違う？

●よく行くゲームショップへ行ったところ、なんとXboxが24800円!!　え～、なんでこんなに安いの～!?　もしかしてぜんぜん売れないので安くしたんじゃ……とショックを受けてとぼとぼ家へ帰ると、何やら1通の封筒が。よく見るとマイクロソフトからではないか！　なにな に……値下げ～!?　じゃあ売れなくて店で勝手に安くしたんじゃないんだ！　よかった～。と、ひと安心。　群馬県　おっさん

――心象の推移を流れるような文体で一気に読ませます。

●このまえ会社で先輩が「おれの魔法陣から茶色い悪魔がっ!!　悪魔が一っ!!」と言っていた。何かと思ったら、ただう○こがしたかっただけらしい。だまってトイレ行けよ。　埼玉県　よっしー

――アレ、健康状態のバロメーターになる立派な仲魔らしいぜ。目指せ、毎日召喚！

●ファミ通Xboxのプレ創刊号についていたコントローラー型ストラップ。母があまり欲しがるのであげたら、ずーっと逆さに見ていて「これ、ネコじゃないの？」と言っていました……。確かに、やんちゃネコの顔です……。　東京都　E.L.ラビット

――とてもクリエイティブな視点ですね。Xboxのマスコットキャラはネコで決まりか!?

●ウチはいい年して(夫37歳・妻39歳)子供がいないのをいいコトに、ふたりそろっていまだに"おっきいお友だち"。先日折からの不況で失業したばかりなのにXboxを購入、『DOA3』に『HALO』、『JSRF』、『ダブルスティール』、果ては禁断の『メタルダンジョン』までと、無人の荒野を突き進んでいます。ちなみに両親とはすでにろくな会話もありません(泣)。しかし、元気があれば何でもできる！　仕事もそのうち何とかなる!?　つぎは『ファントムクラッシュ』。そして『クレタク3』だ。ダーッ！　和歌山県　まさぼー

――ある意味、編集部なんて全員"大きなお友だち"のような気も！

●ヘビー級ハードXbox、いまだ部屋の定位置が決まりません。テレビの前に置くと画面との距離が取れて目にはいいけど。　京都府　CIPHER

――体にやさしいハードなんです。

●このまえ、電車の中でXboxロゴ入りバッグを持っている高校生を見かけました。シンパシーを感じた僕は、近づいてワザとぶつかり、軽くふれ合っときました。　神奈川県　ヘロドトス

――願わくば、バッグを持ってたのが女子高生でないことを! 軽犯罪でつかまるなよ～。

●今度の『DOA』はビーチバレーかァ……。なんか意外な展開だなァ……。全員水着かァ……俺は制服のほうが好きなのにッ!!　制服も入れろォ！　スクール水着ィ入れろー!!　でも、入ってなくても買うけどね。　埼玉県　よっしー

――素直でよろしい。

はちみつ♥ガーデン

斎藤かよこ

その4. かくれた才能



おたより待ってます！（9月号の締切は7/10必着です。）

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。メールで投稿される方も忘れずに！
③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

文字投稿は電子メールでも受け付けています。
xbox@ml.enterbrain.co.jp

プレゼントのお知らせ

毎号、採用者の中から抽選で3名にお好きなXboxソフトを、5名に本誌特製テレホンカードを進呈！

Rbox ポイントランキング

2002年6月29日時点
（総集計まであと9号）

1	デンジロウ	東京都	1500P
2	阿南知英	大分県	1200P
3	HaKaSe	福岡県	1200P
4	北野正幸	大阪府	1000P
5	サファイア	大阪府	1000P
6	E.L.ラビット	東京都	900P
7	ヘロドトス	神奈川県	900P
8	Dr.ひろい	東京都	900P
9	よっしー	埼玉県	800P
10	ハエと僕	埼玉県	700P

Readers box

それでゲームはぁ？ 第5回

"娘"ひとりに、"婿"3人！

竹内 倫



竹内 倫 Satoshi Takeuchi

ファミコン時代より、いくつかのゲーム会社で宣伝・広報を中心とした業務に携わってきた業界古参のゲームおやじ。PC、DCでのBB環境を、今後どのように拡張するべきか、予算を含めて思案中。

５月は国内外においてさまざまなテレビゲーム関連ニュースが飛び交い、業界の話題に事欠かない１ヵ月間であった。前半は各社から"ゲーム機の販売価格の値下げ発表"が相次いで行われ、現行ゲーム機の店頭価格が、機種によっての差異はあるが、それぞれ５～30パーセント下降した。下旬にはロサンゼルスで開催された世界最大規模のテレビゲームのイベントE3において、これまた複数の現行ゲーム機すべての"ネットワーク・サービス"に関する発表が行われ、賑わいを見せていた。もっとも同サービスへの各社の姿勢は、それこそ各社各様である。その中でいちばん慎重な姿勢を見せているのが任天堂であり、中道派？がPS陣営、そして、もっとも積極的な対応を表明しているのがマイクロソフトである。Xboxが、もともとブロードバンドを想定した装備(ハードディスク、イーサネットポートなど)を標準搭載しているマシンであることから、その姿勢は当然といえば当然なのかもしれない。

そのマイクロソフトが６月11日に、もの凄い内容の発表を行った。先月のE3で概要が発表されていたXboxのネットワーク・サービス(Xbox Live)であるが、その時点では"サイトの運営はMSが行う・運営に際して20億ドルの予算を用意・音声チャットが可能・年間の利用料金は約50ドル"といったものであった。

(発表会の詳細情報は本誌でも紹介されているため、そちらに譲るが)先日行われた発表会では、さらに具体的に"Xbox Live専用版『ファンタシースターオンライン』(以下、PSO)"が、１年間の"Xbox Live"の利用料金を含めて6800円(＋ボイスコミュニケーター)で販売されるという発表が行われたのだ。

おもしろさ保証付きの『PSO』といっしょになったスターターキットが、6800円!?　この価格はいったいなんなのだろう！　ちなみに、８月に発売が予定されているゲームキューブ初のオンラインゲームの『PSO』、さらに一昨年に発売されたDC対応ネットワークゲームの最大のヒット作である『PSO』は、ソフト単体でそれぞれ6800円なのである。ハードウェア競争においては、いかに陣営を充実させられるか、ということが何より大きなテーマである。当然のことながら一般消費者としては低価格・高サービス競争は非常にありがたい、うれしい状況であることには違いないのであるが、このバリューによってマイクロソフト・Xbox陣営は、これまで劣勢といわれている情勢を一気に挽回する大反撃作戦に出るのだろう。

しかしながら、このPSOというひとりの娘をめぐる３人の男たち(ハード)の争いの行きつく先に見えるものは何だろうか!?　今回のマイクロソフトの発表をゲーム(業界)に詳しくない私の知人に話したところ、「同じゲームがネットワーク上に３種類も？　なぜ１本じゃダメなの？」と返された。

ゲーム業界が"巨大な井戸の中の巨大なカエル"になっていくような気がする。願わくは、消費者への高サービス＋ゲーム業界のさらなる隆盛を！



↑発表会では、ソニックチームの中裕司氏みずからXbox版『PSO』をお披露目。

Les infos chaudes du X-box

フランス発Xbox事情

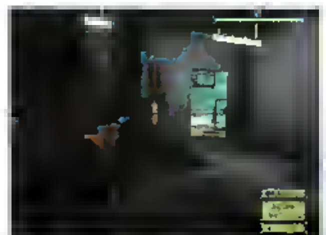
No5 text GREG

E3を思い出すと、いろんなゲームの画像が脳ミソに浮かんでくるって感じ。でも、そのゲームの中に目立つものは少ない。前作とまったく同じ新作、クソゲー、ビッグネームなど、ダメなソフトもけっこうそろっている。が、全世界のゲーマーにとって幸運なことに、すごくいいゲームもありました。もっともキレイ、もっともおもしろそうとゲーム魂が揺さぶられる作品のこと。

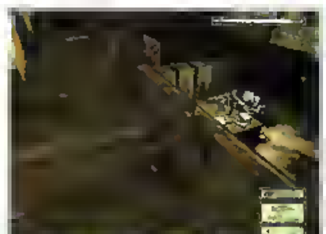
日本のゲーマーたちにとってはどんなタイトルが期待されているのかはちょっとわからないけど、こちらヨーロッパの期待作1位はXbox の『Splinter Cell』(スプリンター・セル)です。見た目は悪い意味でアメリカっぽいゲームだけど、やってみると『メ○ル○ア』の匂いがする。

ゲームのテーマは"潜入"ですが、目的は人質を無事に助けること。Xboxの高性能ならではのリアル感にあふれたシチュエーションが、つぎつぎと目の前に出てきます。潜入といえば目立たないようにするのが基本ですが、そのために大事な要素が敵の人工知能。このガードマンは、やっぱり頭のいい奴ばかり！　様子が怪しければ調査に向かって、叩かれたら身を守って、仲間の死体を見つけると潜入者を激しく追跡して、など、プレイヤーにすばらしいスリルを与えてくれます。それだけでトレビアンな１本ですが、主人公ができることもいっぱいでセボン！　身を隠すにはいろんなところに上れるし、ドアの向こうが見える透視スコープもあるし、敵を気絶させたあと人間盾として使えたりと、いろんな行動ができます。さらにプレイヤーと背景との相互作用もけっこう深い。たとえば水族館のまわりのテロたちを一発で殺すには水槽を撃ち、流れてきた水に電力ケーブルを接触させるとみんな感電死。デキもすばらしく、登場人物の動きもリアル。ステージは14コあるので長く楽しめそう。米・欧のゲームライターたちは全員一致で「いますぐに出してほしいなー」と。

あとは、寂しいのかうれしいのか判断しにくいニュースです。ハッキング天国の香港でXboxの改造チップがついに完成。それは"enigmah"という名前で、いまならインターネットで注文できる。こいつがつけられたXboxは海外ゲーム、海外DVD、海賊ゲームが再生できるそうです。ヨーロッパでプレスでは、海賊可能になってからバカ売れしました。海賊版が登場したXboxもこれからバカ売れするのでしょうか？



↑キャラクターのモデリングは世界一。反テロのゲーム『Splinter Cell』。



↑いろいろなアクションを使って、敵に見つからないようにガンバレ！



GREG (Gregoire Hellot)

このコラムが読まれるころは７月の来日準備の真っ最中のフランスゲームライター。納豆巻きを思い出すとよだれが……。

Xboxの前身ハード(?)、MSXについて語り合う夢(??)の1ページ

Xの系譜

Xbox登場の布石はいまをさかのぼること19年まえにすでに打たれていた!! ところで"布石"って、どういう意味ですか?

MSXアーカイブス MSX1スペック検証・外伝 標準音源"PSG"の実力

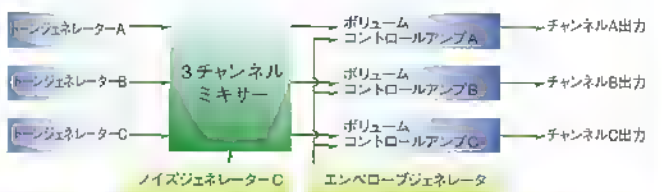


←MSX2移行期には音源をフルに活かしたゲームも。

前号にひき続き、MSX(ひいては当時のパソコン)を象徴する機能をクローズアップして解説。今回のテーマは、"音"だ。

MSXのサウンド機能を司るものとして本体に標準装備されていたのが、Programmable Sound Generator──通称PSG(ピー・エス・ジー)音源。アメリカのGeneral Instruments社が製造したこのサウンド用汎用LSIは、低コストながら3つのトーンジェネレーター(音発生器)とひとつのホワイトノイズジェネレーター(雑音発生器)を内蔵。最大3チャンネルを同時出力することができる、1980年代初頭のパソコン用音源としては優れたトータル・パフォーマンスを誇っていた(機能構成は下図参照)。

トーンジェネレーターが作り出せる音は、方形波(矩形波)といういかにも機械的なブザー音。この周波数を変えたり、鳴らす長さを調節したりして楽曲を作っていくわけだが、パルス幅の異なる方形波と組み合わせたり(※この方法だとひとつの音を表現するのに2チャンネルが必要)、エンベロープジェネレーター(音量の時間的変化の発生装置)によって音の響きかたを"加工"することで、音にさまざまな表情を与えることができた。純粋なバリエーションという点では、のちに台頭するFM音源や、生音をそのままの状態で再現できるPCM音源には遠く及ばない。しかし、作り手の技術力や音へのこだわり次第では、透明感のあるやさしい音色さえも奏でることができたのだ。実際、各メーカーでMSXソフトの開発環境が成熟してきた1980年代中盤以降は、音源の特性をフルに活かした名曲が、ゲームのBGMとして数多く発表された。たとえMSXに興味のない人にとっては"ただのしょぼい電子音"に変わりはなかったとしても、だ。



MSX名機コレクション 光時代のニューメディアとの共演



PX-7 (パイオニア)
1984年発売 89800円

"パルコム"の愛称がつけられたこの高級モデルの最大の特徴は、LDプレーヤーとダイレクトにつなげるインターフェイスが標準装備されていること。専用のMSXプログラム入りLDソフトを楽しめるばかりか、独自の拡張ベーシック"P-BASIC"によるLDの諸機能コントロールがMSX上で実現できた。ほぼ同時期に誕生し、一時代を築いたパソコンと記憶媒体の夢の共演……といえる。

Vol.5

MSX NOW! MSXのいまをあなたに(どなたに?) いまなぜMSXメインの本を!? 著者・ゾルゲ市蔵氏緊急インタビュー



←今年4月に発売された著書『謎のゲーム魔境3』(KTC刊/980円)で、MSXに関するレアな情報と熱い想いを綴ったゾルゲ氏。図々しくもその胸中に迫る!!

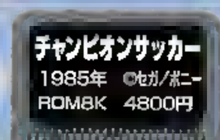
──なぜこの時期にMSXメインの内容の書籍を出そうと思われたのですか?

ゾルゲ V9958の啓示です。それはさておき、私がゲームに関する駄文を書き始めたときに、これはどうしても書いておきたい!というネタがいくつかありまして、MSXはなかでも最重要のひとつでした。しかし、あまりにその全容が巨大なために、半端な内容でお茶を濁すというわけにもいかず、これまでなかなかまとめる機会がなかったのです。むしろ「この時期までかかってしまった」という感じでしょうか。

──ゾルゲさんというと、これまでの著作物からは"キワモノハードのマニア"というイメージがありましたが、MSXというある意味"ベタ"なハードにも造詣が深いことは意外でした。

ゾルゲ 私は、べつにキワモノばっかりが好きなわけではないんですが……。基本的にMSXは、「ちゃんとしたパソコン」が買えない人のための存在でした。もちろんほかのパソコンにはない優れた部分もありましたが、まず最初に、とにかく安いことが売りだったのです。私も当時のバカガキの例に漏れず「ああ、パソコン買ってゲームとか作ってみてえ!」とか思っておりましたが、当時安価だったPC-88でも10万以上。そんなとき、神奈川県藤沢の丸井で、松下初のディスクドライブ内蔵型MSX2、A1-F(34800円)を目にしたときの衝撃は忘れられません。「こ、これでオレも『沙羅曼蛇』が作れるかも!」そう思ったつぎの瞬間には、例の"アシュギーネ(※当時のパナソニックのイメージキャラクター)"が全面にプリントされた気持ち悪い紙袋を抱えて家までダッシュしておりました。安くて使えるゲーム開発ごっこマシン。これが私にとってのMSXです。ところで『沙羅曼蛇』によく似た『サラダマン』というのを『吉田工務店(※シューティングゲームコンストラクションツール)』で作ったのですが、いつの間にかディスクイメージが海外に流れて、なぜかスペインのMSXサイトに落ちているのを見たときには腰が抜けました。

音のこどものあそび 特選MSXゲームソフト





↑チーム選択もプレー時間設定もオフサイドもなし。純粋に球蹴りを楽しめる。

2002年W杯、1次リーグを突破した日本代表に、まさかあんな結果が待っていたとは!! この気持ちを鎮めるには『FIFA2002』をプレイするだけじゃまだまだ足りやしないッ!! というわけでJリーグ発足のはるか以前に作られたサッカーゲームを紹介。この作品、もとはセガの家庭用ゲーム機SG-1000用ソフトとして開発されたものだが(発売は1984年)、SG-1000とMSXはマシンスペックがほとんど同じだったため、ベタ移植もいいところ。その証拠にSG-1000版にあったいちばん簡単なひとり用モードで、キックオフ後、方向キーを上に入れっ放しにしていると1点入るという戦術(?)がそのまま通用しちゃうしね。ゲーム自体は選手とボールの"くっつき"が劣悪で、昨今のサッカーゲームに慣れ親しんでいる人がプレイしたらフーリガン化するおそれアリ。要注意。





漫画・戸塚伎一

MSXトハ!

1983年にマイクロソフトとアスキーが共同開発・提唱した、8ビットパソコン統一規格。名称の由来は"MicroSoft・X(無限の可能性をあらわす意)"説が有力。のちにいくつかの上位互換規格が発表され、対応ハードは全世界で累計400万台以上出荷された。

コーナー批評 今回は本誌のアンケートはがきに添えられたコメントから『Xの系譜がいいですねー。小さいころ、ファミコンではなくMSXで育った俺としてはうれしい限りです。1ページとは言わず、見開きページでやってくれたらもっとうれしいかな~』(東京都・しゅうちゃん/25歳)。そうだよね、そう思うよね!? 皆さんも住所・氏名・"年齢"を明記のうえ、〒154-8528(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部『Xの系譜~突然親戚が増えた』係まで、同意見を送って私を安心させてください!!



HALO

後半戦LEVEL6～8までを堂々攻略!

「HALO」(ヘイロー)のキャンペーンモード攻略もいよいよ後半戦に突入。新たな敵勢力の登場とともにストーリーは急展開、戦いはさらに激しさを増していくぞ!

タイトル	ヘイロー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	SFシューティングアドベンチャー
発売日	発売中(4月25日)	価格	6800円(税別)
開発	Bungie Studios	制作者	プロデューサー 田寺穣乃
ブロック数	ゲームデータ=2600ブロック	システム対応	5.1ch 1-4人
その他	Xboxシステムリンクケーブル対応、最大4台16人までの同時プレイ可能		

LEVEL 6 第二の敵

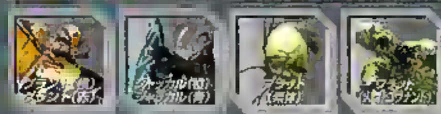
惑星HALOを制御するコントロールセンターへとたどり着いたマスターチーフは、その中枢でHALOの恐るべき秘密を知ることとなる。一方、キース艦長も独自にその秘密を探っていたようだが、突如消息を絶ってしまった。チーフは艦長の行方を追って、最後に通信が途絶えたジャングルへと乗り込んでいく。

このレベル6は、薄暗いジャングルと複雑に入り組んだ地下基地で構成されるステージ。地下の最深部では、"第二の敵"フラッドが登場する。上層と下層のマップのつながりに注意しながら基地の内部を進んでいこう。

レベルミッション

ジャングルに消えたキース艦長を救え
地下基地よりエスケープ

登場エネミー



1 目印を頼りにジャングルの奥地へ

ジャングル内は薄暗く迷いやすいので、ライトで進行方向を確認しながら進もう。道中の目印としては、キース艦長たちが乗ってきた救助艇、不時着したコヴナントの降下艇へと順に進み、倒れて橋となった木の上を渡っていけばオーケーだ。



↑木の橋を渡るときはフラッシュライトをつけて足元を照らし、滑り落ちないように移動しよう。

2 地下基地最深部へのルート

地下基地内部は各階が上層と下層の2層で構成され、それぞれ立体的な迷路構造になっている。最初に目指すのは、B2の基地最深部だ。まず、地上から続くリフトを降りたら正面のフロアへ進み、B地点から下層へと飛び降りる。そこから3つのフロアを通過し、[a]にある足場から再び上層へと上がろう。あとは、そのまま開いているドアの方向へ進み、スロープを降りるだけ。目的の最深部へとたどり着けるはずだ。



←[b]にあるパネルを操作するとエネルギーブリッジを渡れるようになる。



➡下層から上層へと上がる足場は、フロアの隅にある場合が多い。

エネミー
エネミー(フラッド出現後)
武器・弾薬
ライフパック
レッドオーブ
ブルーオーブ
ガンスラント

1～6 は解説ポイント
A～E はマップ上のつながりを示す



ジャングル1

収得できる武器・弾薬

❶アサルトライフル(2)/アサルトライフルの弾(5)/ショットガンの弾(5) ❷プラズマガン(1)/ニードラー(1) ❸アサルトライフル(1)

3 第二の敵、フラッド登場

地下基地の最深部にある研究室らしき部屋で、マスターチーフは仲間の遺品と思われるヘルメットを発見する。その内蔵チップに残されていた記録映像から、キース艦長たちの部隊がこの部屋に突入し、何者かに襲われたことを知るマスターチーフ。すると映像終了後、四方にある扉を破って無数の小さな生物が出現！〝フラッド〟と呼ばれる新たな敵種族である。ここではいくら倒してもキリがないので、速やかに地上への脱出を目指そう。



⬅フラッド（素体）はアサルトライフルの連射で蹴散らしていこう。



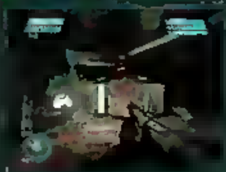
➡フラッド（人間・コヴナント）にはショットガンがもっとも効果的。

4 上層と下層を行き来するのだ

地下基地最深部からの脱出は、行きのルートに増して複雑になっている。まず、リフトに乗ってB2上層のDポイントに着いたら、隣りのフロアの[c]から下層へと降りる。その後、火があがっている[d]の段差を利用してジャンプし、再び上層へと移動しよう。そこから上のフロアへ直進して[e]にある溝から下層へと飛び降り、左へ。最後は、ライフパックなどのアイテムが置かれた台座[f]から上層に上れば、地上へのリフトは目の前だ。



⬅フロア内には階段状になっている足場もいくつか存在する。



➡台座には、助走してジャンプしないと上ることはできない。

5 リフトで地上へ脱出！

[g]地点のエネルギーブリッジを通過すると、正面のドアから多数のフラッドが出現する。入り口にグレネードを投げ込み、ショットガンで迎撃しよう。敵の攻撃が止まったら隣の部屋にあるリフトに乗って地上へと脱出！



⬅ドアの正面に近づいたら弾をリロードしておくことを忘れずに！

8 味方と合流してタワーへ

B2上層のリフトを上がって味方と合流し、ジャングルの中にあるタワーへと移動。四方から襲ってくるフラッドは味方にまかせ、タワーへの移動を優先しよう。タワーの付近でしばらく待機していればクリアーとなる。



⬅タワー付近には謎の飛行物体が。彼らも敵なのだろうか？

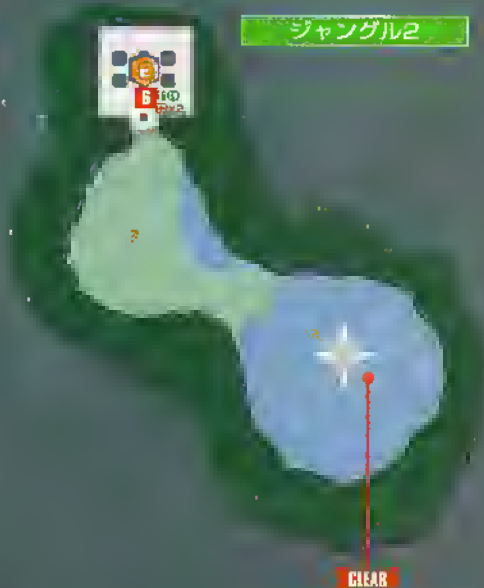


地下基地B1上層

Ⓐ～Ⓒは潜入時、
Ⓒ～Ⓔは脱出時のルート。



B1下層



ジャングル2



B2上層



B2下層

収得できる武器・弾薬

❹ニードラー(3)／ニードラーの弾(9) ❺プラズマライフル(1) ❻プラズマガン(2) ❼プラズマガン(1) ❽アサルトライフル(1) ❾アサルトライフル(1) ❿ハンドガン(1)／アサルトライフル(4) ⓫ショットガン(3) ⓬ハンドガン(1) ⓭ショットガン(2)／ニードラー(2)／ショットガンの弾(2)／ニードラーの弾(3) ⓮ショットガン(2)／ショットガンの弾(4)

LEVEL7 インデックスの秘密

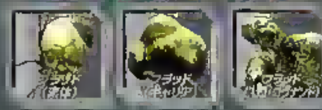
タワー付近でマスターチーフを待ち受けていたのは、"モニター"と呼ばれるフラッドの監視者だった。モニターはチーフをタワーの内部へと招き、無限に増殖をくり返すフラッドの活動を阻止するには、そのための装置を作動させるキー(インデックス)が必要であることを告げる。かくしてチーフはモニターの先導に従い、インデックスを目指してタワーの最上階を目指すこととなる。

このレベルで登場する敵はフラッド種のみ。そのため、奴らに対して非常に有効な武器であるショットガンやアサルトライフルは欠かせない。敵を倒したら必ず落とした武器を確認し、弾薬を補充しながら進んでいこう。

レベルミッション

- モニターに従い、インデックスを手に入れろ
- モニターが戻るまで、その場で待機せよ
- インデックスを入手せよ

登場エネミー



1 フラッド(キャリア)との戦いかた

新登場のフラッド(キャリア)は、移動中に攻撃を受けるか、チーフにある程度近づくと自爆するのが特徴。爆発に巻き込まれないよう中距離からショットガンなどで倒そう。敵が密集しているところで弾を当てれば、複数の敵を爆風に巻き込むことも可能だ。



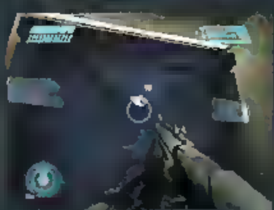
←移動中に倒れたら爆発の合図。爆風に巻き込まれないよう距離を取ろう。



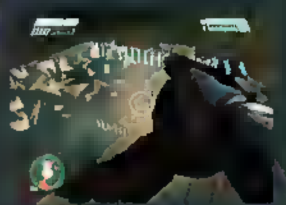
➡キャリアを倒しても、バラまかれた複数の素体がマスターチーフを襲ってくる。残さず倒せ!

2 セキュリティのかかった扉

先導するモニターに従って回廊の中心部を抜けると、セキュリティロックがかかった扉にたどり着く。ここではモニターがロックを解除するためにどこかに行ってしまうので、出現するフラッドと戦いながら、しばらく扉の周辺でモニターを待つことになる。



←セキュリティロックがかけられた大扉は、タワーの中に全部で10ヵ所存在するようだ。



➡通路には床がガラス張りになっているポイントが数ヵ所ある。壊して落ちるとミスになるので注意!

3 護衛機センチネル

ライブラリー1Fのリフト前では、レベル6の終盤にも登場した謎の飛行マシン"センチネル"が登場。センチネルの編隊は空中からレーザービームを照射し、チーフの眼前でフラッドの排除を始める。モニター同様、彼らが人類にとって味方なのかどうかは不明だが、ここは高見の見物といこう。センチネルがフラッドを全滅させてから前に進めばオーケーだ。



⬆このレベルでは、マスターチーフがセンチネルのレーザービームに当たってもダメージを受けることはない。









⬆フラッドを監視するモニター。攻撃はできない。

収得できる武器・弾薬

❶ショットガン(1)　❷グレネード(2)



4 暗闇のロケットランチャー

この通路の奥には、何とロケットランチャーを持ったフラッドがいる。何も知らずに進んでいくと大ダメージを受けてしまう可能性も高い。まずは通路の曲がり角にいるフラッド（キャリア）を倒し、慎重に進むべし。



⬆漆黒の暗闇の中を，ロケット弾が空を切り裂き飛んでくる。



⬆ロケットランチャーの残り弾数は少ない。入手の必要性は低いかも。

5 挟み撃ちに注意！

3Fの回廊を抜けると、左右の通気口からフラッドが出現して挟み撃ちの形となる。進行方向にばかり気を取られていると，背後から集中攻撃を受けてしまうので注意。敵の数が多いときは一度扉の付近まで退却し、少しずつ誘導して倒すべし。



⬅敵を誘い出して1体ずつ倒すのだ。



➡進行方向に気を取られると背後から攻撃が！

6 地下通路はグレネードで突破

地下通路内のフラッドはグレネードで一掃してしまうのも効果的。投げるときは爆風で自爆しないように！



⬅空間が非常に狭いため効果は大。

7 最上階リフト付近はいちばんの難所

目指すインデックスはもう目前。しかし最後のリフト付近にはおびただしい数のフラッドが徘徊し，防衛ラインを形成している。ここでも，一度通路まで退却し，敵を誘導して少しずつ倒していくといった戦法が得策。リフトで上階へ上がればクリアーだ。



➡エネルギーバリア周辺の敵は無視して進もう。



⬅リフト入り口付近の曲がり角まで退却すべし。



(エネミー)	エネミー
(武器・弾薬)	武器・弾薬
(ライフパック)	ライフパック
(レッドオーブ)	レッドオーブ

収得できる武器・弾薬

3 グレネード(2)　4 グレネード(2)

1 - 7 は解説ポイント

A - I はマップのつながりを示す

第二の脅威　フラッド種

ほかの知的生命体に寄生し、その知能を奪って増殖をくり返す謎の生命体フラッド。彼らはHALOでフォアランナーと呼ばれる者たちに管理されていたが，ある事件を機に人類やコヴナントに対し侵攻を始める。

フラッド(素体)



個体の攻撃力は低く、踏みつぶして倒すことも可能。ただし、吸着されると徐々にライフが奪われていくので注意。

フラッド(キャリア)



風船のような体内に複数の素体を内包したフラッド種。知的生命体に接近するとみずから爆発し、素体をばらまく。

フラッド(人間)



地球軍の兵士に寄生したフラッド。おもに人類の武器を使用し、右手には一体化したムチ状の腕を持つ。

フラッド(コヴナント)



コヴナントに寄生したフラッド。人類やコヴナントの武器を扱うほか、驚異的な跳躍力で跳びかかってくる。

LEVEL 8 HALOの防御システム

インデックスによって作動するHALOの防御システムとは、フラッドのみならず全宇宙の知的生命体を排除する力を持つものだった。真相を知ったマスターチーフは、モニターの企みを阻止すべく行動を開始する。

このレベルでの目的は、3つのパルスジェネレータを破壊すること。進行ルート的にはレベル5と同じマップの復路となるが、ジェネレータはいずれも渓谷の高所にあるため、途中でバンシーを入手して空中を移動しなければならない。また、雪原では敵の攻撃をゴーストやワートホグでいかにして振り切っていくかが重要になる。乗り物の活用が命運を分けるともいえるだろう。

レベルミッション

- パルス・ジェネレータを見つけて破壊せよ
- 橋の上にある入り口を通り、次の渓谷へ向かえ
- 2番目のパルス・ジェネレータを見つけて破壊せよ
- 地下のトンネルを通り、次の渓谷へ向かえ
- 最後のパルス・ジェネレータを見つけて破壊せよ



1 センチネルにはプラズマガンで対応

レベル開始後すぐに4機のセンチネルとの戦闘に突入する。メカ系のセンチネルにはプラズマ系の武器が非常に有効。通路脇にある透明な遮蔽物でレーザービームの攻撃を防ぎながら、プラズマガンのため撃ちで1機ずつ確実に撃ち落としていこう。



←ため撃ち弾をヒットさせれば一撃で倒すことができる。





1 ～ 7 は解説ポイント
A ～ H はマップのつながりを示す

収得できる武器・弾薬

❶ハンドガン(1)／スナイパーライフル(1)／ハンドガンの弾(4)／ショットガンの弾(2)／グレネード(3) ❷ロケットランチャー(1)／ロケットランチャーの弾(2) ❸ショットガン(1)／グレネード(2)

2 遠距離狙撃で地上の敵を一掃

要塞から地上へと降りるスロープ付近は、数多くのエリートが徘徊する最初の難所となる。塔の上にあるスナイパーライフルを入手し、エリートに気付かれるまえに狙撃して倒してしまおう。



←エリート（金）も登場。頭部を狙撃すれば一撃で倒せる。

3 パルスジェネレータを破壊

バンシーを操って上昇し、渓谷の中腹にある最初のジェネレータへと移動。ジェネレータはフロアの中心にある増幅器に触れると破壊できるぞ。破壊後はシールドを失うので注意！



←破壊後に一瞬無防備になる。センチネルは無視するのも手。

- エネミー
- 武器・弾薬
- ライフパック
- レッドオーブ
- ブルーオーブ
- ワートホグ
- スコーピオン
- ガンプラント
- ゴースト
- バンシー
- ファントム



4 橋の攻防、再び

レベル5でも通過した、2本の橋が並行にかかっているエリア。ただし今度はフラッドとコヴナントが交戦中のため、両軍が互いに弱まったところを見はからって通過しよう。2本目の橋では無数のフラッドが襲ってくるので、ドア付近で待ち伏せつつ、1体ずつ倒すべし。


⬅遠距離からのグレネード攻撃も非常に効果的だ。

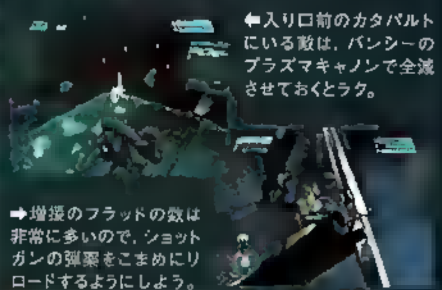
収得できる武器・弾薬

❹ロケットランチャー(1)／ハンドガンの弾(1)／ショットガンの弾(2)／ロケットランチャーの弾(1) ❺ハンドガン(1)／アサルトライフル(1)／ハンドガンの弾(1)／ロケットランチャーの弾(1)／グレネード(4)／プラズマグレネード(3) ❻アサルトライフル(1)／ショットガン(1)／ロケットランチャー(1)／プラズマライフル(1)／ハンドガンの弾(3)／アサルトライフルの弾(3)／スナイパーライフルの弾(2)ショットガンの弾(3)／ロケットランチャーの弾(3)／グレネード(4) ❼ハンドガン(1)／スナイパーライフル(1)／ロケットランチャ(1)／ハンドガンの弾(1)／ショットガンの弾(2)／ロケットランチャーの弾(2)



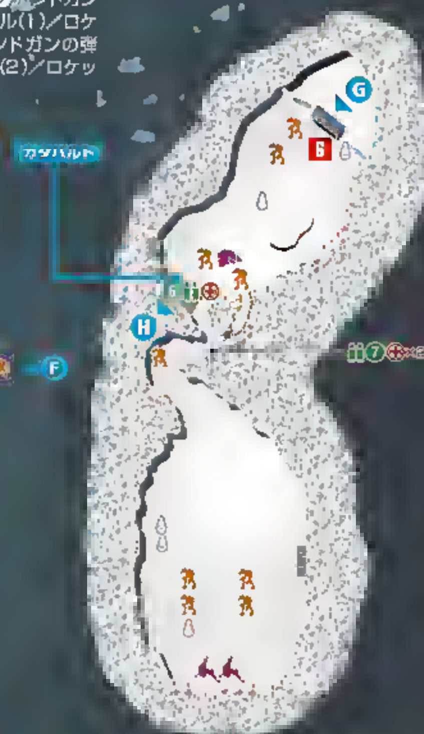
5 ふたつ目のパルスジェネレータ

ふたつ目のジェネレータに着くと、ここでもセンチネルとフラッドが交戦中。まずは戦況を見守り、残った敵を倒すこと。ジェネレータ破壊後はフラッドの増援がフロア内に現れる。なかにはロケットランチャーを持った者もいるので、す速く部屋を出て、敵を通路に誘い込みながら倒そう。


⬅入り口前のカタパルトにいる敵は、バンシーのプラズマキャノンで全滅させておくとラク。

➡増援のフラッドの数は非常に多いので、ショットガンの弾薬をこまめにリロードするようにしよう。







6 渓谷でバンシーを確保

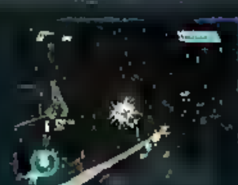
レベル8最大の難所といえる、ふたつ目の渓谷。最後のパルスジェネレータへの移動に必要なバンシーにたどり着くまでの道中に、非常に多くの敵が徘徊しているからだ。渓谷の前半は右側から回り込むように移動し、途中でゴーストを入手。敵との接触を避けて強行突破するのもいいだろう。


⬅渓谷の中間部にはスナイパーライフルやライフパックなどのアイテムが多数落ちている。

➡バンシー奪取後は、敵バンシーとの空中戦が待っている。左トリガのロッドガンで応戦しよう。

7 最後のパルスジェネレータ

最後のパルスジェネレータでは、カタパルトの上空とフロアー内にセンチネルが待ちかまえている。安全を確保したあとでジェネレータを破壊し、通路の外に出ればレベルクリアーだ。


⬅カタパルト上空のセンチネルはバンシーで撃ち落とそう。


⬆ジェネレータ室内では囲まれないよう通路から攻撃！

ラリーならではの走行テクと各レベルの代表的コースを攻略！



RALLISPORT CHALLENGE

ラリーのゲームとしては最高峰と評判の高い『ラリースポーツ・チャンレンジ』。今回はラリー独自の走行テクニックを伝授し、代表的な4コースをピックアップして攻略するぞ。

タイトル	ラリースポーツ・チャレンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	レース
発売日	発売中（6月13日）	価格	6800円（税別）
開発	Digital Illusion,C.E.	制作者	
ブロック数	ゲームデータ：36ブロック	システム対応	5.1ch HDTV 1-2人用
その他	通信：360モデナ レーシングホイール対応		

完全走破するためのドライビングテクニック!!

本作のメインとなるのは、さまざまなイベントに挑戦するキャリアモードだ。高いレベルのイベントで勝利していくことで、コースや車種が増えていく。コースタイプは5種類あり、一定区間を走るのがラリー、ヒルクライム、ダウンヒル。ラリークロスとアイスレースは周回コースを走り、順位を競



↑キャリアではさまざまなイベントを勝ち抜き、さらに上のレベルに挑戦する。

路面

路面は5種類あって大きな違いはグリップ力。同じ路面でも天候により、グリップ力が異なるぞ。減速やドリフトのタイミングを走り込んで覚え、微調整しなければならない。5種類の違いを理解し、路面に合わせたセッティングでカバーすることも大切だ。



↑アイスの路面は要注意。先読みして、ブレーキやハンドルの操作すること。

天候

天候の種類は4種類ある。晴れや曇りはともかく、雨や雪は注意が必要だ。タイヤのグリップが相当悪くなり、滑りやすくなってしまう。早めに減速してコーナリングすることを心がけよう。

時間帯は朝から夜まで4種類。夜は視界が悪いので、視点を斜め上空にして、気を配る必要がある。



➡雨で濡れた路面では、ブレーキを早めに。



⬅夜中は視点を広げ、斜め上空を見る。

ターマック	舗装された道路のことを指し、すべての路面の中で、グリップ力はもっともいい。ハイスピードでも安定する路面だ。
グラベル	ラリーの基本となる未舗装の道路で、砂や土などの種類がある。本作で登場がいちばん多い路面だ。
スノー	コースに雪が積もった路面のこと。コーナリングでスピンしがちなので、急なブレーキやハンドルは厳禁だ。
アイス	路面が凍結し、グリップ力はもっとも悪い。早めの操作でマシンのバランスを崩さないようにすること。
マッド	泥道のこと。晴れだとグラベルよりもやや滑り、雨だとアイス並にグリップ力が悪くなる。早めの操作で対応しよう。

セッティング

本作ではセッティングが非常に重要な要素を占める。セッティングできるのは5ヵ所だ。コースタイプや天候、路面の状態によって、ドライビングの仕かたが変わってしまうが、セッティングである程度までカバーすることが可能。セッティングでクルマの弱点を補うこともできる。また、自分のドライビングスタイルに合わせたセッティングも見つけてほしい。

パワーレシオ

フロント | ミドル | リア

トルクの配分をフロント、ミドル、リアのどこかにセッティングできる。フロントにセッティングするとアンダーステア気味になり、リアにするとオーバーステア気味に挙動が変化する。セッティングできるのは4WD車だけで、FWDとRWD車はあらかじめトルクの配分の位置が、フロントとリアにそれぞれ決まっているのでセッティングできない。

ギアレシオ

ロー | ミディアム | ハイ

ギア比を選択し、加速と最高速度を調節する。ハイにすると最高速度が上がり、加速が落ちる。ローだと加速が上がり、最高速度が落ちる。

サスペンション

ソフト | ミディアム | ハード

サスペンションの硬さを選択する。ソフトにすると衝撃を吸収し、車体へのダメージを減らす。ハードだと加速しやすくなるが、操作性は悪くなる。

ブレーキバランス

フロント | ミディアム | リア

ブレーキバランスをフロントにするとアンダーステア気味に、リアにするとオーバーステア気味になる。コーナリング対策にセッティングしてみよう。

ハンドル

ルーズ | タイト

ハンドルのレスポンスをタイトかルーズのどちらかにセッティングする。通常はタイトで、アイスやスノーなど滑りやすい路面ではルーズにするといい。

カー選択

本作には29台のクルマが登場する。基本的にキャリアの各クラスを勝ち抜くと、選択できるクルマが増えていく。それぞれ性能に大きな違いを持ったクルマばかり。コースに合ったクルマを選ぶことも重要だが、個人的な好みで選んでもオーケーだ。各クラスでもっとも走るであろうクルマをピックアップしたので、ぜひ選択の参考にしてほしい。

クラシック



スピード / ハンドリング / 加速

馬力：550hp
トルク：686Nm
車重：970キロ
駆動方式：4WD
ミッション：5速

すべての性能が高く、扱いやすい。安定性があり、どんなコースでも走れる汎用車だ。オーバーステアの傾向があるので、パワーレシオとブレーキバランスで調節しよう。

アンリミテッド



スピード / ハンドリング / 加速

馬力：520hp
トルク：637Nm
車重：880キロ
駆動方式：4WD
ミッション：6速

ヒルクライムでその性能を発揮するモンスターマシン。ほかのコースではパワーを持て余すほどだが、アンリミテッドクラス中では扱いやすいほうだ。

プロ



スピード / ハンドリング / 加速

馬力：300hp
トルク：681Nm
車重：1230キロ
駆動方式：4WD
ミッション：6速

高性能でバランスもピカイチ。どんなコースにも対応して、性能をフルに発揮してくれる。また、パワーもあるので、安定してドリフトができる。

エキスパート



スピード / ハンドリング / 加速

馬力：510hp
トルク：681Nm
車重：1120キロ
駆動方式：4WD
ミッション：6速

トータルバランスに優れた高性能車。クセのあるクルマなので、セッティングでカバーしよう。ギアレシオをローにし、ハンドルはタイト気味なのでルーズにする。

隠しカーもあるぞ………

隠しカーは全部で5台ある。出現条件は決められたコースで総合1位を取ること。そのクルマとレースは、CITROEN XSARA KIT CARはmediterranean rally、NISSAN MICRAはproRALLY cup、FORD RS200はRALLY CROSS、RENAULT 5 TURBOはICE RACING international、SAAB 93 VIGGENはKOENIG UNLIMITEDだ。

コーナリング

基本テクニック

コーナリングの基本はスローイン・ファーストアウトと、アウト・イン・アウトのふたつのテクニック。スローイン・ファーストアウトとは、まずコーナー手前でブレーキを踏んで減速し、そのままコーナーに進入。アクセルを踏んで加速しながら脱出する。アウト・イン・アウトとはライン取りのことで、アウトから進入し、インを突く。そして、アウトへ抜けるように脱出する。



↑コーナー前ではブレーキを使い、減速する。コーナーによって、どこまで速度を下げるかを見極めなければならない。



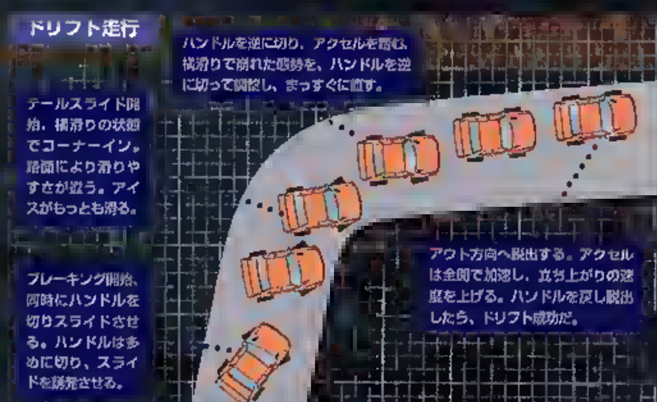
ドリフト走行

ドリフトはコーナー進入のときに意図的にタイヤを滑らせ、スライドさせてコーナリングするテクニックだ。本作では頻繁に使うので、必ずマスターしておくべし。

やりかたはブレーキングで横滑りさせ、コーナーに進入。逆にハンドルを切り、加速しながら脱出する。また、サイドブレーキや、ブレーキを使わず慣性でドリフトさせる方法もあるので覚えておこう。



↑ドリフトを使えばあまり減速せずに、急激に方向転換してコーナリングすることができる。全編を通して最後まで使う技だ。



レベル別コースガイド

ラリーは多様な自然環境の中を走るため、ライバルとなる敵車だけでなく、自然とも闘わなければならない。障害物は接触すればクラッシュを引き起こすが、コーナリングの目印として活用することもできるぞ。また、コースどおりに走らなくてもショートカットできるところがあるので、積極的に捜して活用すべし。

クルマはギアをオートマにして、ビギナーモードでのプレイを推奨。ノーマルでプレイすると、コースのリトライができないという致命的な問題があるのだ。隠し要素はビギナーでも出現することも覚えておこう。

今回は各クラスで代表的なコースをセレクトした。しかし、必ずしもこのとおりに走る必要はない。ドライビングスタイルは個人差があるためだ。以下の攻略を参考にして、自分だけのスタイルを追求してほしい。



⇧障害物でクラッシュしたときは、即白ボタンを押してコースに戻るのだ。

プロ　MEDITERRANEAN SS-4　目標タイム　2分07秒

最後まで気を抜けない峠のコース

高低差が58メートルもあり、相当のアップダウンがある。そのうえ峠らしくカーブが連続する、テクニカルなコースだ。

峠はほとんどターマックのコーナーで、これはドリフトでクリアーしていく。峠を制するポイントは、ドリフトだ。サイドブレーキを使って、高速で攻めるべし！　ターマックとはいえ雨でグリップが効きにくくなっているので、早めにハンドル操作を行うことを心がけよう。途中のグラベルのコースはターマックから、いきなり路面が変化するので戸惑うはず。十分に減速してからドリフトしよう。

雨で滑りアンダーステアが出やすい。パワーレシオをリアにしてオーバーステア気味にする。それでもアンダーステアになるようだったら、ブレーキバランスもリアにする。

セッティング			
サスペンション	ソフト	ミディアム	ハード
ギアレシオ	ロー	ミディアム	ハイ
パワーレシオ	フロント	ミドル	リア
ブレーキバランス	フロント	ミディアム	リア
ハンドル	ルーズ		タイト



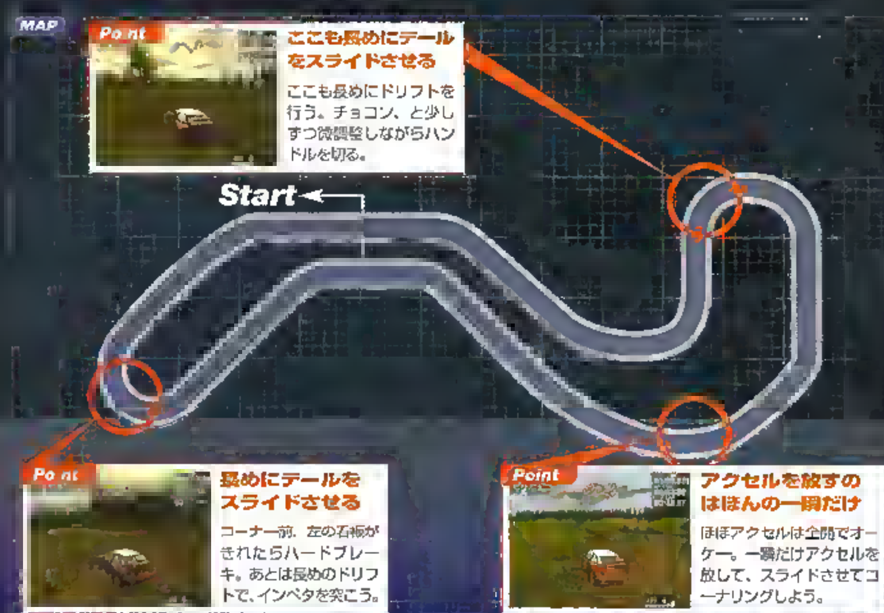
エキスパート　DEER PARK GP　目標タイム　1分40秒

ノーミスでのクリアーを目指せ！

グラベルのサーキットをライバルと走り、順位を競うコース。最終的に1位になればオーケー。ライバルを抜くポイントはコーナーだ。ライバルよりもインを突いて、少々強引に抜いてしまおう。全長が1.6キロメートルとショートコースであるため、すべてのコーナーが相手を出し抜くチャンスになるぞ。その反面ミスを犯すと、あっという間にライバルに抜かれてしまう。単純なコースだが、最後まで油断せずノーミスでのクリアーを目指そう。

セッティングは直線でスピードを伸ばせるようにギアレシオをハイにしておく。また、長めにテールスライドしやすいようにするため、ブレーキバランスとパワーレシオをリアにしておこう。

セッティング			
サスペンション	ソフト	ミディアム	ハード
ギアレシオ	ロー	ミディアム	ハイ
パワーレシオ	フロント	ミドル	リア
ブレーキバランス	フロント	ミディアム	リア
ハンドル	ルーズ		タイト



クラシック FROST RIDGE 2

目標タイム　1分16秒

アイスの路面は早めの操作で対応する

FROST RIDGE 1に比べ距離が短縮されたコース。そのためトップスピードが出し難くなっている。ドリフトによる減速を最小限にして，立ち上がりのスピードを重視したドライビングを心がけよう。

アイスの路面でコースを走行するポイントは，早めの操作だ。急ハンドルや急ブレーキはスピンの原因になってしまう。そのためゆっくりと丁寧に操作しなければならないぞ。タイミング的には，ターマックやグラベルに比べ，1〜2秒早めに行うとピッタリになる。

100パーセントアイスの路面はかなり滑る。コーナーでアウトに膨らみがちなので，ブレーキバランスをリア，それでも膨らむようだったらパワーレシオもリアにしよう。

セッティング

サスペンション	ソフト	ミディアム	ハード
ギアレシオ	ロー	ミディアム	ハイ
パワーレシオ	フロント	ミドル	リア
ブレーキバランス	フロント	ミディアム	リア
ハンドル	ルーズ		タイト



アンリミテッド VISTA PEAK RIDGE

目標タイム　1分42秒

サイドブレーキドリフトを使え

コーナーとストレートが交互に配置されているヒルクライムコース。ヒルクライムコースのヘアピンはコース幅が広く，ショートカットできるところも多いので探してみよう。岩があるコーナーは無理だが，茂みなどは通過してショートカット可能だ。ほとんどがヘアピンであるため，ドリフトは必須のテクニック。サイドブレーキを使ったドリフトでクリアーしていこう。また，最短距離を走れば，直線的なライン取りが可能なコーナーも多い。

ギアレシオはミディアムを選択。ハイを活かせるほどストレートが長くはない。タイトコーナーで急激なドリフトをするためにハンドルはタイト，パワーレシオをリアにセッティングしておく。

セッティング

サスペンション	ソフト	ミディアム	ハード
ギアレシオ	ロー	ミディアム	ハイ
パワーレシオ	フロント	ミドル	リア
ブレーキバランス	フロント	ミディアム	リア
ハンドル	ルーズ		タイト



ダウンヒルコースもある

ダウンヒルコースはシングル，タイムアタック，マルチプレイヤーモードで遊べる。出現条件はキャリアでポイントを，10万点以上ゲットすること。オススメのクルマはSAAB 93 VIGGEN HILL CLIMBだ。ハイパワーで扱いやすいうえに，ヒルクライムでその性能を発揮する。セッティングはブレーキバランスをリアに，Vista Peakではギアレシオをローに，Mt.KiwiとKOENIGではハイにしよう。

キャリアで登場したクライムヒルコースの逆走コースだが，難易度は格段に上がっているので，気合いを入れて挑戦してほしい。



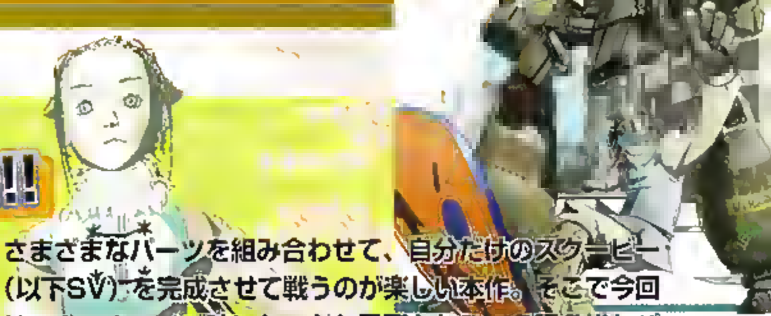
↑上り坂に比べ下り坂は加速しやすい。限界まで攻めるべし！



↑岩がコーナーのあちこちに配置され，接触すると即クラッシュだ。

カスタマイズのキモを徹底解剖!!

ファントムクラッシュ PHANTOM CRASH



さまざまなパーツを組み合わせて、自分だけのスクービー(以下SV)を完成させて戦うのが楽しい本作。そこで今回は、カスタマイズ時にもっとも重要となる、多種多様なパーツの詳細なデータを一挙に公開する。

タイトル	ファントムクラッシュ		
発売元	元気	ジャンル	3Dロボットシューティング
発売日	発売中(6月20日)	価格	6800円(税別)
開発	元気	制作者	ディレクター:小島一郎
ブロック数	ゲームデータ 13ブロック	システム対応	5.1ch HDTV 4人
その他			

各モジュールの性能の違いを理解して効果的にSVを強化しよう!

まずは、SVを構成する基本的なモジュールのデータを公開。もっとも重要な重量はもちろん、ゲーム画面上では確認できないデータなども掲載しているので、より自分の戦略に合わせた選択が可能となるぞ。なお表中の数値は、パーツになんの改造も施されていない状態の数値。改造によって数値は大きく変わるので注意すること。

Body 胴体モジュール

胴体モジュールはホーリー社、フォトン社、アーロン社の各社1種類ずつ。つまり基本的に3種類しか存在しない。性能差は基本的に耐久力と重量の違いだけなので、単純にプレイスタイルに合わせて選択するだけでオーケーだ。

モジュール名	耐久力	重量	ソケットホール数	価格
HLボディ	15000	3.950	5	2000
PHボディ	13000	3.450	6	20000
AEボディ	17000	4.450	5	20000

Leg 脚部モジュール

注目すべき項目は基準積載量。機体重量がこの数値を上回ると、重量過多になってしまう。

モジュール名	耐久力	速度	ジャンプ	重量	基準積載量	販売価格
HL2レッグ	3500	118	19.14	2.800	10.600	15000
HL4レッグ	4000	103	21.78	3.100	11.150	20000
HL2ローラー	3000	138	17.70	2.500	9.850	13500
HL4ローラー	2500	148	16.70	2.650	9.900	17500
HLホバー	2000	168	21.00	3.400	10.500	31250
PH2レッグ	3000	135	19.90	2.600	9.105	15000
PH4レッグ	3500	124	22.56	2.800	9.580	20000
PH6レッグ	4000	108	24.04	3.000	10.050	25000
PH3ローラー	2500	141	17.73	2.475	8.975	15000

モジュール名	耐久力	速度	ジャンプ	重量	基準積載量	販売価格
PH6ローラー	2000	153	16.80	2.700	9.110	23500
PHホバー	1500	174	22.22	3.100	9.460	31250
AE2レッグ	4000	113	19.10	3.000	11.750	15000
AE4レッグ	4500	98	21.09	3.400	12.330	20000
AE2ローラー	3500	121	17.23	2.800	11.500	13500
AE4ローラー	3000	128	16.47	2.950	11.550	17500
AE6ローラー	2500	144	15.39	3.100	11.500	23500
AEホバー	2000	158	20.90	3.700	11.950	31250

※速度とジャンプは、指数で表記している。

Arm Weapon 腕武器モジュール

重量や与えるダメージはもちろん、発射間隔も重要な数値。この数値が大きい場合、攻撃にスキができるということだ。攻撃を確実に当てる方法や、避けられた場合の対処方法を考えておく必要があるぞ。

モジュール名	重量	発射間隔	[illegible]	ダメージ	携行弾数	[illegible]	価格
マシンピストル/HM15	0.400	18	1	450	267	7.5	15000
マシンカノーネ/HM10	0.600	3	1	220	546	5	44000
Type-G15/25	0.700	34	4	350	86	12.5	24710
65/14M25バリスタ	0.950	55	1	2400	50	17.5	80640
M2021ガトリング	1.600	2	2	260	231	2	156000
●L50/ジャヴェリン	1.450	1	1	450	150	1	270000
ペネトレート・コーン	0.750	40	1	1750	1	20	210000
ペネトレート・スタッフ	0.450	40	1	1150	1	20	155250
ペネトレート・エストック	0.650	40	1	1450	1	20	174000
30式対SV小銃	0.350	15	1	375	374	7.5	15000
30式対SV機関砲	0.515	3	1	200	625	5	40000
30式対SV散弾砲	0.553	30	4	320	120	12.5	25600
30式対戦車無反動砲	0.875	50	1	2185	70	17.5	88430
31式機動重狙撃小銃	1.050	30	1	3500	50	35	70000

モジュール名	重量	発射間隔	[illegible]	ダメージ	携行弾数	[illegible]	価格
●31式重多装弾筒/紅蓮	1.300	40	8	425	100	5	375000
27式突撃粉砕腕/屠龍	0.700	40	1	1650	1	20	173250
25式格闘旋斧手甲/凶羅	0.350	40	1	950	1	20	85500
29式白兵斬甲手刀/沢路	0.400	40	1	1050	1	20	110250
25mmミニガン	0.450	21	1	525	191	7.5	15000
12.7mmマシンガン	0.730	3	1	240	495	5	48000
M22・オートショット	0.820	40	4	385	70	12.5	23100
SVAMAW・ドラゴンⅢ	1.060	60	1	2615	40	17.5	72120
M25A3・ヘッジホッグ	1.370	60	3	1250	75	12.5	117500
●T23・SV-ATC	1.510	70	1	5000	45	25	135430
A22c7ドリルアーム	0.900	40	1	1850	1	20	222000
A22b3ナックル	0.950	40	1	1950	1	20	234000
A27a1チェインソード	0.500	40	1	1250	1	20	150000

Shoulder Weapon 肩武器モジュール

腕武器に比べて攻撃力は高いが携行弾数が少ないので、確実に当てられる状況で使おう。重量過多に注意しつつ、両肩に装備できればベストだ。

モジュール名	重量	発射間隔	[illegible]	ダメージ	携行弾数	[illegible]	価格
G24スリングショット	0.550	45	1	400	70	2.5	24530
65/14M-カノーネ	0.900	6	1	480	400	5	57600
M-24L/1アスピーデ	0.800	45	1	950	60	12.5	12670
M-24L/3アスピーデ	0.950	55	3	850	150	12.5	27820
M-24L/4アスピーデ	1.100	65	4	850	160	12.5	31380
M-28LLメテオール	1.000	60	3	850	180	12.5	25500
65/14M-カタパルト	1.750	100	1	3200	25	17.5	86700
L105/ジャヴェリン	2.500	1	1	500	200	5	300000
27式迫撃砲	0.500	40	1	360	80	2	23400
31式機動速射砲	0.810	5	1	450	450	4	64800
単装ASVM	0.750	40	1	855	65	12	12830
三連ASVM	0.860	50	3	765	165	12	27540

モジュール名	重量	発射間隔	[illegible]	ダメージ	携行弾数	[illegible]	価格
四連ASVM	0.990	60	4	765	176	12	30600
特28式ASVM	0.900	55	3	765	198	12	25040
15式機動重低伸砲	1.580	95	1	2880	30	17	75030
31式重破砕光砲	2.250	1	1	450	220	4	270000
オートクレネーダー	0.650	50	1	440	60	3	25440
37mmガンランチャー	1.030	7	1	500	350	6	51430
SV-TOM	0.930	50	1	1045	55	13	12540
3Rack-SV-TOM	1.060	60	3	935	135	13	28050
4Rack-SV-TOM	1.250	70	4	935	144	13	32060
RAPIOFIRE	1.140	65	3	935	162	13	25890
T23E5BIGSHOT	1.910	105	1	3520	20	18	97260
OL30レーザーキャノン	2.750	1	1	550	180	6	330000

※腕武器の中で●印のあるものは、ジャンク屋では入手できない。新品のSVに装備されているものを購入する。

Option
オプションモジュール

数多いオプションの中でも、特殊な効果が発揮されるものを右の表に、重量以外の変化がない、いわゆる趣味のようなオプションを下の表に掲載した。

モジュール名	耐久力	重量	消費ソケット数	[illegible]	[illegible]	価格
光学迷彩ジェネレータⅢA	0	0.250	2	600	105	20000
光学迷彩ジェネレータⅤB	0	0.500	2	1200	205	29000
光学迷彩ジェネレータⅡC	0	0.120	2	300	50	45000
光学迷彩ジェネレータⅣA	0	0.370	2	900	150	25000
光学迷彩ジェネレータⅢB	0	0.400	1	600	40	21500
光学迷彩ジェネレータⅢC	0	0.200	2	600	155	12000
30mm増加装甲ユニット	7000	1.200	2	0	0	30000
20mm増加装甲ユニット	5000	0.900	2	0	0	24000
10mm増加装甲ユニット	3000	0.800	2	0	0	18000
演算アクセラレータ	0	0.007	2	80	0	48000
汎用アクセラレータ	0	0.006	1	40	0	24000

モジュール名	耐久力	重量	消費ソケット数	[illegible]	[illegible]	価格
廉価アクセラレータ	0	0.005	1	20	0	12000
ジュラルミンA8Cペダル	1	0.001	1	0	0	12800
アルミオイルキャップ	2	0	1	0	0	6000
フルバケットシート	2	0	1	0	0	36000
ヘッドソックス	1	0	1	0	0	3500
ヴェントゥノカバーオール	5	0	1	0	0	11000
懐中時計・レザーケース付	0	0	1	6	0	9800
クラゲファンタジー観賞用	0	0.002	1	0	1	2900
ジュピター仮面・男性用	3	0.001	1	0	0	12800
ジュピター仮面・女性用	3	0.001	1	0	0	11000
一人用炊飯器	1	0.003	1	0	0	9800

モジュール名	重量	消費ソケット数	価格
交通安全のお守り	0	1	600
空気清浄機	0.001	1	50000
ドローンズぬいぐるみ	0	1	1280
ロールゲージ	0	1	96000
リングマスター消火器	0.001	1	4900
オイルキャッチタンク	0	1	35000
B&F社製クイックシフト	0	1	47000
グローブ・スーパープロ	0	1	10000
GPS機能付きレーダー	0.008	1	37000
ASメンズセカンドポーチ	0	1	4600
ヴェントゥノブルゾン	0	1	12000
ASドリンクホルダー	0	1	5800
ヴェントゥノ紋章入ノブ	0	1	9000
フォトンメタルバッジ	0	1	1500
ミニナイフ付きキーリング	0	1	1200
ASペーパーナイフ	0	1	2800
ヴェントゥノペッパーミル	0	1	9000
コジマ純正タペストリー	0	1	10000
においセンサー	0.010	1	2600
レザーケアキット	0	1	6800
ホーリーぬいぐるみ	0	1	2400
2031ダイアリー	0	1	1500
金塊	0.010	1	100000
ホーリーシュガーポット	0	1	7200
アーロン栓抜き・ケース付	0	1	1500
コージー1／36ホーリー	0	1	5600
ソリッド1／43フォトン	0	1	2000

モジュール名	重量	消費ソケット数	価格
東商1／43アーロン	0	1	3200
東商1／18ホーリー	0	1	3200
SCR1／76トロメオ	0	1	3500
ミニスクービーマガジン	0	1	1000
2ドア式SV用冷蔵庫	0.005	1	9800
おみくじキーホルダー	0	1	400
熊の置き物・大理石	0.004	1	3200
熊の置き物・木彫り	0.001	1	9800
壁掛式扇風機・タイマー付	0	1	7200
遮光器土偶・親子セット	0.003	1	12800
釧路産マリモ・観賞用	0	1	2400
神棚・取り付け金具付き	0	1	36000
七福神・金メッキ仕上げ	0.010	1	19200
七福神・ナチュラルウッド	0.015	1	17800
七福神・クリスタル	0.020	1	24500
七福神・象牙	0.025	1	470000
卓上クリーナー・かがやき	0	1	3200
新ヒーホ君ストラップ	0	1	1600
ゾウアザラシたわし	0	1	3200
帆船・貝殻製	0	1	4800
ガムラン・一人用	0	1	32800
蓋付きゴミ箱・ペダル式	0	1	1200
木彫りロウソクスタンド	0	1	7500
純銀飾りヤシの実椀	0	1	36800
ビーズ飾りのかご	0	1	5800
清時代れんげ2個セット	0	1	12800
大型アタ編み魚籠	0	1	8500

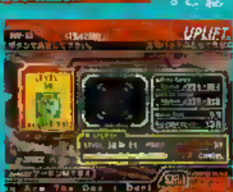
モジュール名	重量	消費ソケット数	価格
捕獲用鳥かご	0	1	15000
水牛の角人形刻スプーン	0	1	77000
釣りをするネコ・タイ製	0	1	14500
ラッコの親子・アメリカ製	0	1	2700
トゥクトゥクの模型	0	1	4300
たぬき置き物・信楽焼	0.006	1	35000
木陰のアザラシ・有田焼	0.003	1	19400
馬の置き物・干支	0.002	1	3300
シンプルモアイ五点セット	0.050	1	56000
右手招き猫・水晶製	0	1	8700
魔除け獅子シーサー	0.001	1	9400
ティー・ディスペンサー	0.050	1	48000
クリスタル地球儀	0	1	2600
アニマル胸像・虎	0.003	1	78200
アニマル胸像・鹿	0.003	1	82000
子供用ドラムセット	0.005	1	5400
貝殻親亀子亀・絶版	0	1	2800
ジャンボ一寸法師・絶版	0	1	9800
なかよしカルガモ・大理石	0.040	1	36000
流木・柏崎産	0	1	12800
デラックス卓上石庭セット	0.040	1	64000
富士山の置き物	0.020	1	5500
眼鏡老眼用	0.001	1	1800
眼鏡近視用	0.001	1	1800
眼鏡遠視用	0.001	1	1800
東京タワー砂時計	0	1	300

ランブリングで生き抜くための基礎知識

とにかくSVがなければランブリングに参加できない。まずはSV選びから指南する。オススメはアーロン。耐久力が高く、積載重量の大きい脚部を持つのが魅力。スピード不足を感じる人は、残った資金でホバーを買うといい。



←カスタマイズは戦略と総重量を考えながら行うこと。バランスが重要になる。



→資金が貯まる画面は、チップの購入を忘れずに。種類はステージ参考に、お好みで。

敵の攻撃を避け とにかく生き残れ！

生き残るためには、スピード不足は致命的。動けなければただの的だし、敵にも逃げられてしまう。できれば120キロ以上は出せるようにしたい。ヤバイと思ったらただちに光学迷彩、左右の緊急回避、ダッシュで逃げよう。もちろん、逃げながらの攻撃も有効だ。



↑障害物に隠れていれば、ロックオンされても大丈夫。慌てず光学迷彩をオンにして、反撃。

各エリアで効率よく戦うための基礎知識

●シンジュク

入場は01をオススメ。基本はこのゲート付近での戦闘。ここでは攻撃する、される方向が2方向に限られており、対処が容易。補給物資が投下されたら速攻で取りに行くこと。ビルの上からの狙撃は効率が悪く、オススメできない。



↑シブヤ。この位置からなら、攻撃方向を前方にほぼ限定でき、補給物資も取りやすい。

●シブヤ

戦闘の基本は地下の巨大な広場。もちろん、補給物資投下地点付近がいい。地下通路は狭くて逃げ場がないため、できるだけ戦闘は避けること。

●アクアライン

入場は02から。やはり補給物資投下地点付近で戦うこと。ムリに移動せず、獲物が来るのを待つのが基本だ。相手も強くなっているし。



↑アクアライン。ここならば後ろに下がればミサイルも避けられ、移動も容易。

搭乗者をサポートしてくれるチップの性能の違いについて

ここでは各種チップの性能差と、その特徴を解説。チップはアップリフト(知性化)することで、攻撃補正、防御補正などが上昇する。つまり、より戦いが有利になるわけだ。なお、電子式合成脳素子は初期値のままアップリフトしないため、下の解説では除外している。

モジュール名	重量	エイミング速度	ロックオン速度	リバージョンシールド発動率	価格
電子式合成脳素子	0.15	5	45	0	12500
犬型積層脳素子 I	0.25	3	22	1	65000
犬型積層脳素子 II	0.24	3	22	0.5	65000
犬型積層脳素子 III	0.29	3	22	0.5	70000
犬型積層脳素子 IV	0.24	3	22	1	65000
猫型積層脳素子 I	0.20	1	12	0.5	65000
猫型積層脳素子 II	0.20	1	12	0.5	65000
猫型積層脳素子 III	0.20	1	14	0.5	65000
猫型積層脳素子 IV	0.20	2	16	0.5	65000
鳥型積層脳素子 I	0.14	1	10	0.5	52500
鳥型積層脳素子 II	0.18	1	8	0.5	65000
兎型積層脳素子 I	0.13	3	18	0.5	42500
兎型積層脳素子 II	0.13	3	18	0.5	42500
狼型積層脳素子 I	0.36	2	20	0	80000
鼠型積層脳素子 I	0.06	1	12	0.5	30000
鼠型積層脳素子 II	0.06	1	12	0.5	30000

エイミングとリバージョンシールドについて

表を見るとエイミング速度、リバージョンシールド発動率という見慣れない項目があるので解説しよう。まずエイミング速度とは、画面に表示されるエイミング範囲に入った敵に、射撃位置マークが追尾する速度のこと。この速度が速いほど、すばやくロックオンできるということだ。そしてリバージョンシールド発動率。まずリバージョンシールドとは、敵の攻撃に対してチップが機体の周囲に瞬時に発生させる衝撃を吸収する防御壁、いわゆるバリアのことで、その発生確率のことを表している。ちなみに、発生確率はかなり低い。

犬型積層脳素子

アップリフトによってガンサイトとロックオンサイトがスクエア型に拡張される。攻撃補正などのパラメーターすべてが平均以上に育つが、ロックオン速度など、俊敏性では猫型に劣る。また、パラメーターの成長率はやや遅め。アップリフトにともないリバージョンシールドの発生確率が意外と高くなるのは、忠誠心が高い犬型ならでは。



←犬型は、どんな状況にでも対応できるために使いやすい。汎用型チップだ。



兎型積層脳素子

アップリフトにより、ガンサイトとロックオンサイトが縦長に拡張される。分析能力は比較的高いが、攻撃補正、リバージョンシールド発生率、防御補正など、攻撃や防御に直接関係するパラメーターの伸びは低い。パラメーターの成長率が比較的早く、アップリフトにかかる費用と限界値のバランスがいいので、入門用に最適といえる。

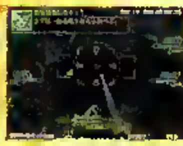


←バランスがよく初心者向けの兎型チップ。戦闘能力の低さはテクニックで補え。



猫型積層脳素子

アップリフトによってガンサイトがスクエア型に、ロックオンサイトが横長に拡張される。すべてのパラメーターが平均以上に育つが、犬型系の素子と比較するとリバージョンシールド発生率が劣る(忠誠心が低い)ことが欠点と言えば欠点。アップリフトにともなうパラメーターの成長率はごくふつう。ユニット自体の重量も平均的だ。



←リバージョンシールドの発生率が低いことを除けば、かなり使える猫型チップ。



狼型積層脳素子

アップリフトにより、ガンサイトとロックオンサイトがスクエア型に拡張される。すべてのパラメーターがバランスよく育つが、ロックオン速度や分析能力では鳥型に劣る。また、パラメーターの成長率が遅いといった欠点も。しかし、最大の特徴はリバージョンシールド発生率で、アップリフトしていけば、発生率はもっとも上昇する。



←アップリフトに時間はかかるが、それに見合った能力の高さを発揮してくれる。



鳥型積層脳素子

アップリフトにより、ガンサイトとロックオンサイトが横長に拡張される。すべてのパラメーターが、ほぼトップクラスに育つ。とくにロックオン速度と分析能力のパラメーターが優れている。ただし、リバージョンシールド発生率や防御補正など、防御系のパラメーターは極端に低い。また、各要素の成長率も遅い。

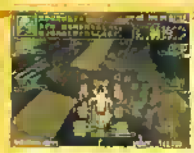


←大器晩成型の鳥型チップ。防御面は心配だが、全体的に非常に優秀なチップだ。



鼠型積層脳素子

アップリフトにより、ガンサイトとロックオンサイトがスクエア型に拡張される。パラメーターの成長は早いが、限界値にも早く達してしまう。しかし、ロックオン速度が早いという特徴がある。また、重量の軽さを活かして高速化された機体に搭載するなど、特性を見極めて使用することで、アップリフトにともなう改造費を安くすることが可能。



←コストは安いが、アップリフトしても性能はそれなりなので注意。初心者用だ。



ランクBまでのランカーたちが搭乗するSV装備を公開

ランクBまでの手強いランカーたちのSVレシピだ。彼らのSVはそれなりにバランスが取れているため、これを参考にSVのカスタマイズの研究をするのもいいだろう。なお、ランカーたちのSVの各パーツは改造が施されているので、レシピを鵜呑みにしないように。

ガスオ (新宿D昼ランカー)

出現大会名 新宿ファイアバルーンズ

SV名：TCDD　CHIP：ケミカル　機種：ホーリー

ボディ	HLボディ
レッグ	HL4ローラー
右腕武器	マシンピストル／HM15
左腕武器	Type−G15／25
右肩武器	M−24L／3アスピーデ
左肩武器	G24スリングショット
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

捻子 (東京湾D昼ランカー)

出現大会名 東京湾ハイド&シーク

SV名：TIME　CHIP：超合金天神丸　機種：フォトン

ボディ	PHボディ
レッグ	PH2レッグ
右腕武器	27式突撃粉砕腕／屈龍
左腕武器	なし
右肩武器	単装ASVM
左肩武器	27式迫撃砲
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

エドモン (渋谷D昼ランカー)

出現大会名 渋谷グローリーロード

SV名：マーティ　CHIP：ジイ　機種：アーロン

ボディ	AEボディ
レッグ	AE6ローラー
右腕武器	12.7mmマシンガン
左腕武器	25mmミニガン
右肩武器	SV−TOM
左肩武器	オートグレネーダー
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

ランチ (新宿D昼ランカー)

出現大会名 新宿ナイトミーティング

SV名：ビーフ　CHIP：デイリー　機種：フォトン

ボディ	PHボディ
レッグ	PH3ローラー
右腕武器	30式対戦車無反動砲
左腕武器	30式対SV小銃
右肩武器	27式迫撃砲
左肩武器	27式迫撃砲
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA／においセンサー

アスカ (東京湾D夜ランカー)

出現大会名 東京湾E.O.ムーンダスト

SV名：シルバーゴースト　CHIP：カゲボウシ2　機種：フォトン

ボディ	PHボディ
レッグ	PHホバー
右腕武器	30式対戦車無反動砲
左腕武器	30式対SV小銃
右肩武器	27式迫撃砲
左肩武器	27式迫撃砲
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

ミツコ (渋谷D夜ランカー)

出現大会名 渋谷スター・ビースト

SV名：ビックブリンク　CHIP：きよび　機種：ホーリー

ボディ	HLボディ
レッグ	HL2ローラー
右腕武器	マシンカノーネ／HM10
左腕武器	マシンピストル／HM15
右肩武器	M−24L／1アスピーデ
左肩武器	G24スリングショット
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA／光学迷彩ジェネレータⅢA

モナ総統 (新宿C昼ランカー)

出現大会名 新宿ゼロアワー

SV名：MFガンガル　CHIP：もえもえ255号　機種：フォトン

ボディ	PHボディ
レッグ	PH6レッグ
右腕武器	30式対戦車無反動砲
左腕武器	30式対SV小銃
右肩武器	27式迫撃砲
左肩武器	27式迫撃砲
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA／眼鏡近視用

ボビイ (東京湾C昼ランカー)

出現大会名 東京湾グリッターズ

SV名：コフィン　CHIP：ライデル　機種：アーロン

ボディ	AEボディ
レッグ	AE2ローラー
右腕武器	12.7mmマシンガン
左腕武器	A27a1チェインソード
右肩武器	SV−TOM
左肩武器	37mmガンランチャー
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

ルイルイ (渋谷C昼ランカー)

出現大会名 渋谷レポルト2031

SV名：ギムナジウム　CHIP：ローズ　機種：アーロン

ボディ	AEボディ
レッグ	AE4レッグ
右腕武器	12.7mmマシンガン
左腕武器	SVAMAW・ドラゴンⅢ
右肩武器	なし
左肩武器	T23E5BIGSHOT
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

シバタ巡査 (新宿C夜ランカー)

出現大会名 新宿ナイトセット

SV名：ハイウェイ41　CHIP：アイダ　機種：アーロン

ボディ	AEボディ
レッグ	AE4レッグ
右腕武器	12.7mmマシンガン
左腕武器	SVAMAW・ドラゴンⅢ
右肩武器	37mmガンランチャー
左肩武器	37mmガンランチャー
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

ナオミ (東京湾C夜ランカー)

出現大会名 東京湾ランデヴー2

SV名：ブラヴォー　CHIP：7034　機種：フォトン

ボディ	PHボディ
レッグ	PH4レッグ
右腕武器	30式対戦車無反動砲
左腕武器	30式対SV小銃
右肩武器	27式迫撃砲
左肩武器	27式迫撃砲
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

ペッパー (渋谷C夜ランカー)

出現大会名 渋谷ダブル・スター

SV名：カリー　CHIP：サルサ　機種：ホーリー

ボディ	HLボディ
レッグ	HL4ローラー
右腕武器	Type−G15／25
左腕武器	Type−G15／25
右肩武器	M−24L／1アスピーデ
左肩武器	G24スリングショット
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

幹部@TK23 (新宿B昼ランカー)

出現大会名 新宿フィーバードリームズ

SV名：ハルカちゃん　CHIP：エイド　機種：アーロン

ボディ	AEボディ
レッグ	AE4レッグ
右腕武器	12.7mmマシンガン
左腕武器	SVAMAW・ドラゴンⅢ
右肩武器	なし
左肩武器	T23E5BIGSHOT
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

ホワイテー (東京湾B昼ランカー)

出現大会名 東京湾ドッグ・スター

SV名：551のあるとき　CHIP：ギャレ　機種：アーロン

ボディ	AEボディ
レッグ	AEホバー
右腕武器	12.7mmマシンガン
左腕武器	A22b3ナックル
右肩武器	T23E5BIGSHOT
左肩武器	なし
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

麻衣子 (渋谷B昼ランカー)

出現大会名 渋谷パペットマスター

SV名：きらきら★　CHIP：ツヨシ　機種：ホーリー

ボディ	HLボディ
レッグ	HL4レッグ
右腕武器	マシンカノーネ／HM10
左腕武器	マシンピストル／HM15
右肩武器	M−24L／1アスピーデ
左肩武器	G24スリングショット
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

影武者 (新宿B夜ランカー)

出現大会名 新宿アフターミッドナイト

SV名：NEW−WIN　CHIP：1980　機種：ホーリー

ボディ	HLボディ
レッグ	HL2レッグ
右腕武器	マシンカノーネ／HM10
左腕武器	マシンピストル／HM15
右肩武器	M−24L／1アスピーデ
左肩武器	G24スリングショット
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

ミルッヒ (東京湾B夜ランカー)

出現大会名 東京湾ビッグ・ゲーム・ハント

SV名：ヴィルヘルム　CHIP：シャルロッテ　機種：ホーリー

ボディ	HLボディ
レッグ	HLホバー
右腕武器	L50／ジャヴェリン
左腕武器	L50／ジャヴェリン
右肩武器	M−24L／3アスピーデ
左肩武器	M−24L／3アスピーデ
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA／光学迷彩ジェネレータⅢA

ジョーカー (渋谷B夜ランカー)

出現大会名 渋谷ジェリー1947

SV名：スクラッチビート　CHIP：クラッキン　機種：ホーリー

ボディ	HLボディ
レッグ	HL2レッグ
右腕武器	マシンカノーネ／HM10
左腕武器	マシンピストル／HM15
右肩武器	M−24L／1アスピーデ
左肩武器	G24スリングショット
オプション	光学迷彩ジェネレータⅢA

マッドダッシュレーシング



マッドダッシュ大会レポート&最終ボスまで完全攻略!!

タイトル	マッドダッシュレーシング		
発売元	アイドス・インタラクティブ	ジャンル	レース
発売日	発売中 (5月30日)	価格	6800円 (税別)
開発	クリスタルダイナミクス	制作者	―
ブロック数	ゲームデータ 5ブロック以上	システム対応	
その他	4人同時		

6月8日に開催されたマッドダッシュ2002決勝大会。ツワモノどもが集まった決勝大会の模様をつぶさにレポート！ ステージ攻略もラストまで掲載。隠し要素も合わせて公開しちゃいます！

日本一の栄冠は誰の手に？ マッドダッシュ2002大会結果発表!!

本誌、記事中でも告知してきた本作ゲーム大会、"マッドダッシュ2002"の決勝大会が6月8日、エンターブレイン社内にて開催された。決勝大会参加者は東京、大阪で予選を勝ち抜いた3名と、週刊ファミ通誌上にて募集した特別参加枠1名。1位の座を勝ち取ったのは誰なのか？ その一部始終をお伝えするぞ！


⬆優勝者にはバリ島旅行、2位でも5.1chサラウンドシステムという豪華賞品！

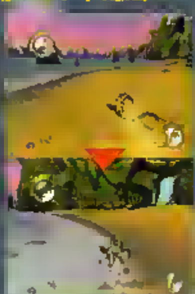
決勝大会に挑んだ4人のマッドレーサーたち!!

- 東京地区・秋葉原大会代表 **石坂清道くん**
- 大阪地区大会代表 **坂田達哉くん**
- 東京地区・聖蹟桜ヶ丘大会代表 **秀島誠くん**
- 週刊ファミ通特別出場枠 **角田淳史くん**

ターボブーストを使いこなすふたりが大きくリード!!

大会は4人がリーグ戦で総当りし、総合成績を競う形式（ステージ1で対戦）。いざ、レースが始まってみると、石坂くんと坂田くんのテクが際立ちまくり！ つねにターボブースト状態で走る技（下記写真参照）を習得していたふたりは、ともに3分を切る好成績。周囲からは感嘆の声が上がっていた。

坂田流ドリフト走法!!


➡ドリフト後、キャラはターボブースト状態になるが、やり続けるとスピンする。それを回避するため一定間隔でドリフトを行い、ダッシュ状態を維持する。

石坂流スタント走法!!


⬅スタントが成功すると、キャラは一時的にターボブースト状態になる。これを利用して、ピョンピョンとスタントをくり返せば、ダッシュ状態が続く。

驚異のショートカットが勝利の女神を呼び寄せた!

事実上の優勝戦は、負けなしで勝ち進んだ石坂くんと坂田くんの対決。優勝候補ふたりの試合は、双方最初からターボブーストを使用。互いに攻撃を加えることなく、中盤まで互角の走りが続いた。しかし、そこから石坂くんの徹底したショートカットが発動。石坂くんが一気に差をつけてゴール。優勝決定となった。破れた坂田くんは2位。以下、3位秀島くん、4位角田くんという結果で大会は幕を閉じることに。皆さん、おつかれさまでした！



⬅⬇石坂くんには、アイドス・インタラクティブの高橋さんからバリ島旅行を進呈。

石坂くんのショートカットを分析

最後に驚異のショートカットで優勝を獲得した石坂くんのショートカットを分析。ポイントはグライダー能力を持つゼロGを使ったところ。掲載した写真と飛ぶ方向を記した矢印を見比べてみよう。こんな道もあったの!? と思うこと請合いだ。


⬆こちらは細かいショートカット一覧。写真の場面から矢印の方向に飛べばいい。「つねに飛べる状態を作りたかったからゼロ・ジーを選びました」とは、石坂くんの言葉。ちなみに最高記録は2分26秒。今回のために20時間くらい、延々とやり込んだとか(!)。


➡橋がクロスした場所を通過したところから上の段へ飛行！ 10秒近く縮まる!?


⬅中盤の分岐点はまっすぐいけば近いが、敵の攻撃が心配。しかし、バリアボールを確保しておけば、安全に渡れる。

終盤2コース＋ボス戦で勝つための必勝テクニックを伝授！

終盤の激戦コースとなる"バイオテック研究所"と"スノーマウンテン"に加え、何をすればいいかわかりにくい中ボスとラスボス戦を攻略。おすすめのショートカットや、分岐でどのルートに進めば楽かなど、要点を押さえて解説していく。また、隠し要素の出現に関わる各種メダルの入手場所も紹介していくぞ。



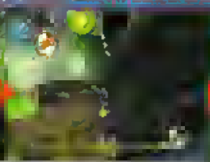
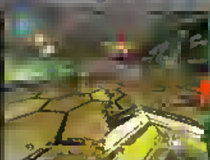
↑スペシャルアビリティを利用したショートカットなど、勝利のポイントを解説！

BIO TECH バイオテック研究所

キャラの能力に合わせて最短ルートをたどれ

ここではスペシャルアビリティを使ったショートカットを徹底することが重要だ。各アビリティによるショートカットの入り口は以下のとおり。ハイブリッド状態でできる限りこれらのルートを通れば、かなり早く進めるはずだ。

能力別おすすめショートカット

	①	②	③
ダッシャー	 エレベーターが連立する地帯で下を進むと左側に	 緑の地面の部屋に突入する場所の右に入り口がある	 ②のルートを進み、手すりに乗って左側に進む
スマッシャー	 スタート直後の分岐を左に進むと、入り口が見える	 3つ目の水辺を越えた先の、ヘアピン手前の右側	 緑の地面の部屋をしばらく進むと、コース中央に
グライダー	 3つ目の水辺を越えた先の、ヘアピン手前の左側	 緑の部屋入り口の左側。滑空でターボリングを通過	 ②のルートを通り、オブジェ上から滑空して進入

最初の分岐はスマッシャーか否かで選択しよう

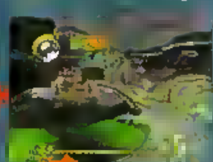
スタートしてから最初の分岐地点では、スマッシャーなら左に進み、そのままショートカットルートに進むのがいい。スマッシャー以外は右へ進み、敵と穴をジャンプで越えれば、コースをショートカットすることができる。



↑スマッシャー以外は、ここで右の道に進入しよう。



↑す[illegible]に敵がいるので、軽くジャンプしてかわす。



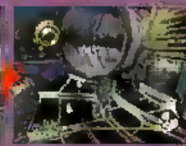
↑[illegible]をかわしたらすぐにジャンプして切れ目も跳ぶ。

パイプからジャンプして水辺を飛び越える

ひとつ目の水辺は、手前のパイプ上を進んでからジャンプすれば、一気に飛び越えることができる。パイプ手前の敵をジャンプでかわそう。

→パイプ上を進み、曲がり角でジャンプして対岸へ。





エレベーター地帯は上のルートを進むと早い

エレベーターが連立する地帯では、エレベーターに乗って上のルートを進んでいくと楽だ。足場をジャンプで飛びわたっていくだけでも早いが、Xボタンを押しっぱなしにして、足場の手すりに乗って進むとかなり早い。

→足場の手すりから手すりへ、ジャンプして飛び移っていくのだ。



電線トラップ後はドリフトで右のルートへ

ふたつ目の水辺を越え、電線のトラップがある通路を抜けた先の分岐では、右のルートに進もう。右に進めば穴に落ちることもなく、ターボパッドを踏んでどんどん加速していけるぞ。

→この分かれ道で右に進もう。直前に敵がいるのでジャンプでかわすこと。

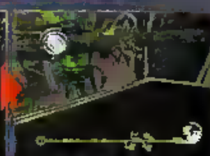


らせん階段はエレベーターで一気に上る

中盤の緑の地面の部屋を奥まで進むと、エレベーター、金網、らせん階段のいずれかで上に進むことになる。ここではエレベーターに乗って上昇するのがおすすめ。一気にらせん階段のてっぺんまで上りきることができる。



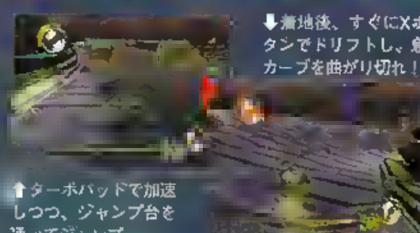
↑このエレベーターに乗って上昇する。



↑ジャンプしてらせん階段の頂上へ。

ゴール直前は[illegible]

ゴール直前はヘアピンが連続する難所。ここではターボパッドからジャンプ台を通過し、ドリフトでコーナーを回る走法をくり返そう。ここでもたつくと、たちまちライバルに抜かれるので要注意。

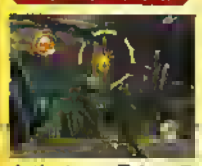


↓着地後、すぐにXボタンでドリフトし、急カーブを曲がり切れ！

↑ターボパッドで加速しつつ、ジャンプ台を通ってジャンプ。

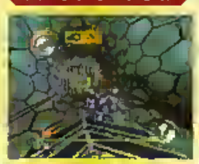
メダル入手場所

ダッシャーメダル



↑ダッシャー用の3つ目のショートカットルート上にある。

スマッシャーメダル



↑スタート直後のひとつ目のスマッシャー用ルート上にある。

グライダーメダル



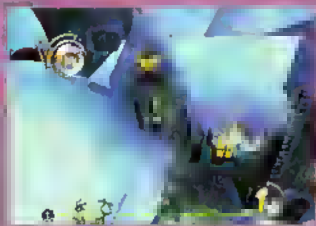
↑ひとつ目のグライダー用ルート上に。滑空して入手しよう。

大会こぼれ話 じつは決勝大会以外にもエキシビジョンマッチをやりました。その内容は、参加者4名のうち、[illegible]とジャンケンして勝った人が、編集部のにっしーと対戦。勝ったら[illegible]がE3から持ちかえった、ステキなバッグをもらえるというものです（なんとグリーンのスケルトンコントローラー入り！）。にっしーと対戦することになったのは石坂くん。彼の激ウマなプレイを見ていたにっしーは、イヤな予感がしました。「これは負けるなぁ〜」と。いざ対戦が始まると、予感は現実に……。ステキなバッグは、石坂くんのものになったのでした！　お見事!!

ALPINE CUP スノーマウンテン

グライダールートをたどるのが最速への道

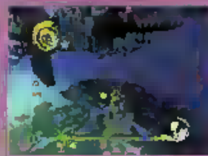
このコースはグライダー用のショートカットがもっとも多く、そのルートをたどっていくのが、より早くゴールへたどり着くためのポイントとなる。グライダー以外は早めにハイブリッド状態になり、グライダールートに進むようにしたい。また、スタート直後は雪で足を取られるので、ジャンプ+スタントでダッシュを決めて、1位で飛び出そう。



⬆グライダーのスペシャルアビリティをフル活用し、ショートカットを狙う。

階段を上って家屋のベランダを飛び渡れ

中盤の家屋が立ち並ぶ場所では、階段から家のベランダに上がり、手すり乗りやジャンプでベランダづたいに進むと早い。家屋地帯に入ってからしばらく地上を進むと、雪にはばまれた階段入り口が見える。雪をジャンプで越えて進入し、直後の敵をジャンプでかわして階段を上っていこう。



⬆この入り口[illegible]すぐに敵[illegible]る[illegible]ジャンプ。



⬆ターボパッドを踏んだ手すりに乗ってジャンプ。



⬆つぎのターボパッドを踏んだらジャンプでリングへ。

序盤の分岐はキャラに合わせて選択せよ

序盤は各キャラの能力に合わせ、ショートカットルートをたどろう。グライダーはグライダー用のルートに進み、ヘクスジュースでエネルギーバーを回復しつつ進もう。グライダー以外は各ショートカットルートに進みつつ、グリーンジュエルを取ってハイブリッドになるのが目標だ。

キャラクター別の序盤おすすめルート

ダッシャー



ダッシャールートへ。スイッチ後にダッシュ！



ジュースを取りつつダッシュで切れ目を越える



切れ目を越えたらジャンプしてハーフパイプへ

スマッシャー



スタートからやや先のスマッシャールートへ



洞窟の通路を抜けてハーフパイプに進入する



ジャンプで手すりに乗りそのまま手すり上を進む

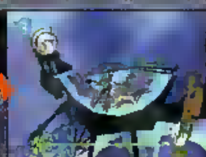
グライダー



スタート直後グライダールートへ。滑空でつなぐ



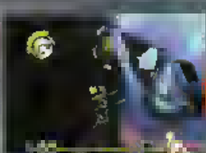
ハーフパイプへ進み、ヘクスジュースを取ろう



切れ目をジャンプしつつハーフパイプ上を進む

手すりからグライダールートでロープ下り

ハーフパイプコースを進み、ふたつ目の洞くつ内に進入するあたりで左の手すりに乗って進むと、ターボリングからグライダールートへ進める。そこから滑空で小屋の屋根の上を通り、さらに滑空して左上の足場に乗ろう。そこへたどり着けば、ロープを使って一気にコースをショートカットできる。



⬆左の手すり上を進み、前方のターボリングに入る。



⬆ジャンプ台から跳び、リング+滑空で小屋の上へ。



⬆小屋から滑空で左の足場へ。ロープで滑り降りる。

氷地帯はカタパルト2台でショートカット！

コース終盤の氷地帯は、グライダールートを通ってカタパルトに乗れば、一気に越えられる。中盤のハーフパイプを抜けたら、下に落ちないよう崖上を進み、短いはしごを上った先の橋からジャンプ。ターボリングを通って滑空し、高台に乗ろう。そこにある木箱を壊せばカタパルトが出現するぞ。



⬆この橋からジャンプ。ターボリングを通過して滑空し、木箱がある正面の高台へ。



⬅スマッシュで木箱を壊すと、カタパルトが出現。



⬅右スティックを回してカタパルトを引き、Aボタンで飛び出せ！



⬅船の上の足場に着地し、再びカタパルトに乗ってさらに跳ぼう。

ラスト直前のカーブは階段を上って振り捨て！

ゴール直前では、よほどの差をつけていないと、ライバルが追い上げてきて熾烈な1位争いに陥ることが多い。この争いを制するには、コース右の坂道を上ってショートカットすることが最大のポイントとなる。さらに、Bボタンのアタックによる瞬間ダッシュも利用して、ゴールに飛び込むのだ。



⬆ゴール直前。手前の氷を飛び越えつつ坂道へ！



⬆坂道を上ったらターボパッドを踏んで加速！



⬆ここをドリフトで右に進み、Bボタンを押せ！

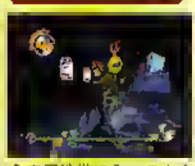
メダル入手場所

ダッシャーメダル



⬆終盤のハーフパイプを抜けた直後、コース右のダッシャールートに進む。

スマッシャーメダル



⬆家屋地帯に入ってすぐ右のスマッシャールートに進むと入手できる。

グライダーメダル



⬆序盤のハーフパイプを抜けた先の小屋の上。グライダールートで入手。

ボス FORTRESS トレメル砦

トレメルキングに逃げ切られるまえに体力をゼロに!

画面右の2本のゲージは、黄がトレメルキングの体力、赤がトレメルキングとの差を表す。相手に抜かれて差が広がっていくと赤ゲージがたまり、満タンになるとミス。それまでに攻撃でトレメルキングの体力をゼロにしなければならない。そのためには、ショートカットなどを利用して、相手より先行するのがポイントとなる。



↑先行すれば赤ゲージは上がらない。抜かれないようにすることが重要なのだ。

スタントで加速



↑スタントダッシュをつねに狙おう。スタート直後は必須といえる。

ショートカット活用



↑各アビリティのショートカットを利用し、走行距離の短縮を狙おう。

スイッチやアイテムで体力を削り取れ!

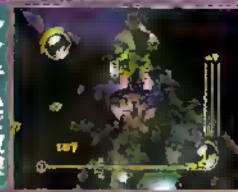
トレメルキングへの攻撃はトラップを利用するのがもっとも有効。やや先行して地面などにある赤スイッチを踏み、トラップを作動させて後続のトレメルキングを攻撃するのだ。これにアイテムによる攻撃を併用しよう。

スイッチを押す



←地面やリング上にある赤スイッチ[illegible]よう。

アイテムで攻撃



←有効なのはバリアボールや後ろからぶつかれ。

メダル入手場所

ダッシャーメダル



↑スタートからひとつ目のダッシャールートへ。コース[illegible]の坂を上ろう。

スマッシャーメダル



↑スタートからふたつ目のスマッシャールート。コース左に入り口が[illegible]

グライダーメダル



↑スタートからふたつ目のグライダールート。滑空でコース右[illegible]へ。

ボス HEX INDUSTRIES ヘクス秘密基地

赤ゲージが満タンになるまえにヘクスを倒せ!

スタート直後に猛スピードで先行するヘクスは、コース上のあちこちに置かれた機械を操作し、画面右の赤ゲージを上昇させる。ヘクスに追いつくか先行して赤ゲージの上昇を押さえつつ、コースを3周して塔のてっぺんまで進むと、ヘクスへの攻撃に移れる。赤ゲージが満タンになるまえに、ヘクスの体力をゼロにするのだ!



↑ヘクスにこの機械を操作されると、画面右の赤ゲージがどんどん上がっていく。

グライダー+ダッシャールートで3周目まで進め

ヘクスは周回ごとに決まった機械を操作しにいくが、こちらはあとを追わず、最短ルートを進んで3周目まで進めてしまおう。最初の分岐でグライダールートに進み、ダッシャールートで水辺に出るのがおすすめだ。



↑最初の分岐で左のグライダールートへ進もう。



↑次にコース右にある坂をジャンプで上り切る。



↑水辺を滑空で越える。これを3周くり返すのだ。

赤ゲージを減らしつつアイテムで攻撃

3周目で塔のてっぺんに着くころには赤ゲージがかなり上昇しているはず。だが、部屋の上空にある機械を破壊することで、何回でも赤ゲージをゼロにすることができる。赤ゲージがたまったらリセットしつつ、アイテムでヘクスを攻撃していけば楽に倒せるぞ。



←攻撃はバリアボールやチキンミサイルがおすすめ。

赤ゲージを減らす手順



←ハイブリッドであることが前提。坂道をダッシュで上り、グライドで中央の機械へ。そこから四方にあるスイッチの場所にグライドし、スマッシュで破壊するのだ。

メダル入手場所

ダッシャーメダル



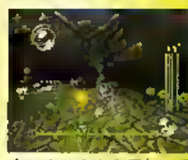
↑最初のグライダールートを抜けたところで、コース右の坂を上る。

スマッシャーメダル



↑最初の分岐で右に進みスマッシャールートへ。岩を壊すと出現する。

グライダーメダル



↑スタートから最初の分岐で、左のグライダールートを進むと見つかる。

隠しキャラ&ステージの出現条件を公開

ADVENTUREとCHALLENGEモードで特定の条件を満たすと、隠しキャラやマルチプレイ時に選択できるステージが追加される。隠しキャラは6人、追加ステージは2種類あり、それぞれの出現条件は右のとおり。全出現に挑戦してみよう。



←隠し要素の出現状況はステータスで確認できる。

隠しキャラ出現条件

出現キャラ	条件
テックナイン	ADVENTUREをクリアーする
シンディ	CHALLENGE MODEのTIMEをすべてクリアーする
ヘクス	シド、チョップス、ゼロGの各キャラでADVENTUREの最終面をクリアーする
トレメルキング	ADVENTUREに出現するメダル(ダッシャー、スマッシャー、グライダー)をすべて獲得する
ロスコー	CHALLENGE MODEのCASHをすべてクリアーする
ゲックス	ADVENTURE、CHALLENGE MODE両方をクリアーする

マルチプレイ時ステージ増加条件

増加ステージ	条件
TREMELORO FORTRESS	CHALLENGE MODEのSTUNTをすべてクリアーする
HEX INDUSTRIE	ADVENTUREの全ステージで10回[illegible]の[illegible]ライバルに[illegible]える

恋と料理の祭典

ビストロ♡きゅーぴっと bistro cupid



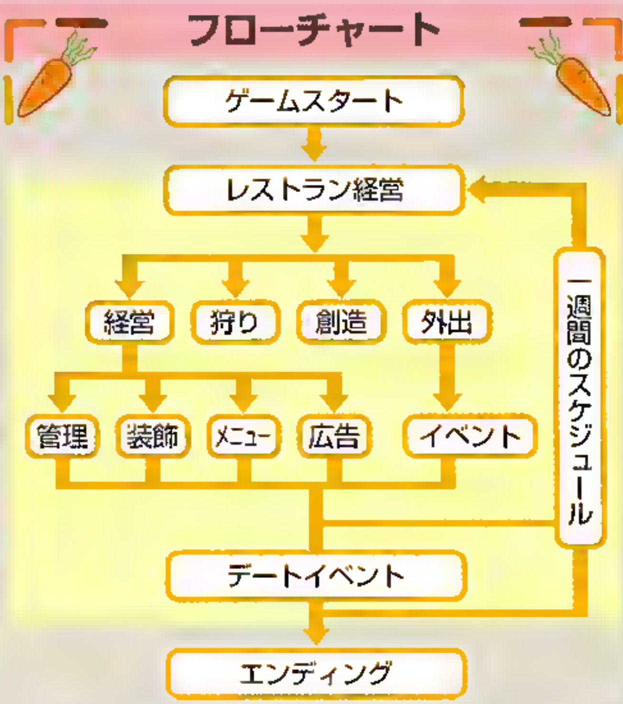
すでにエンディングを迎えた人は、ハッピーエンドだった？ もしもバッドエンドだった場合、このページを見てもう一度トライだ！

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	発売中（6月13日）	価格	5800円(税別)
開発	サクセス	制作者	キャラクターデザイン：Aki
ブロック数	ゲームデータ：8ブロック以上	システム対応	
その他	スペシャルBOX版同時発売　価格：9800円(税別)		

まずはゲームの基本システムを理解しよう！

前号でも紹介したとおり、このゲームのクリアー条件は，レストラン経営の成功と恋愛の成就の両方。つまり，どちらか一方が条件を満たしていないと，ハッピーエンドを迎えられない。恋愛の目安はスケジュール画面に入るまえの"関係"で確認できる。女の子との関係は，ハートマーク3つ分必要だが，さらに，その女の子とのイベントやデート数を満たさないといけないという，厳しい条件がある。経営の最低条件は、8月31日までに店の階数を主人公の店+2店舗以上にして，100万G以上の儲けを出せばオーケー。つまり、無理に店の規模を大きくする必要はない。そのぶん，女の子とのイベントに力点を置いた攻略を目指そう。

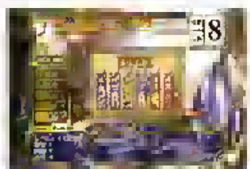
フローチャート



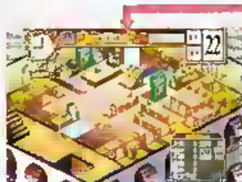
エンディングにはハッピーエンドとバッドエンドがある。すべては1年間のレストラン経営と，女の子との好感度の結果によって大きく変わるのだ。

ふたつのゲーム目的

目的を達成するためには，好みの女の子の好感度を上げて，いち早く経営のパートナーにさせること。そのためには一週間の計画が大切。詳細は右のページを見よう。



⬅週の最初に，データの保存ができる。



⬅主人公の店+2店舗以上が目安だ。

レストラン経営の成功



⬅その女の子との好感度の高さが重要。

恋愛の成就

好感度アップの秘訣

女の子との好感度を上げる秘訣は3つある。最初は"外出"で好みの女の子と出会い，パートナー枠に名前が挙がるようにすること。あとはスケジュール画面で右の3つを進めていけば，好感度は必然的に上がっていく。また，行事イベントやデートは積極的に誘おう。



⬆デートは高い好感度が得られる。

❶女の子と出会う



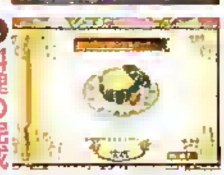
⬅"外出"コマンドで街中を探索する。

❷狩りに誘う



⬅週に一度のペースで計画に盛りこもう。

❸料理の完成



⬅料理研究も好感度を上げる方法だ。

一週間のスケジュールを効率よく組み立てる



⬆スケジュールを組むとき、疲労を下げる"休み"の入れかたが重要だったりする。

スケジュール画面は経営をはじめ、5つの内容を好きに組み立てられる。ここで大切なことは、それぞれが連動しているということ。狩りで覚えたレシピは創造で料理を完成させ、完成した料理は経営のメニューになるという流れだ。もちろん、そのすべてに関わっているのが、パートナーである女の子。外出はこのパートナー作りであることを知っておこう。

経営 店を拡張するお金が貯まった場合、もしくは新たな料理が完成した場合に選ぼう。なかでもお店の"不潔"の数値は、いちばん注意してほしい。

創造 最初に"???"となっている料理のレシピは、必ず完成させておこう。あとは狩りで料理能力が上がるたびに、覚えるレシピが増えていくぞ。

外出 女の子とデートしたり、イベントと遭遇したりと、恋愛には欠かせない外出。女の子との好感度が上がると、経営のパートナーになってくれる。

狩り 狩りの目的は料理能力のアップ。料理能力が上がると、新たな料理のレシピを覚える。また、ともに行動した女の子の好感度もアップ。

休み 主人公は行動するたびに疲労が蓄積される。疲労がMAXになると、病気になって2〜3日床に伏せることになるので、ときどき休みをとろう。

創造 風味値の高い料理を完成させる！



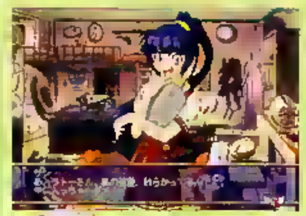
料理には"風味値"という数値がある。この風味値の高い料理をお店のメニューに加えると、お客を増やすことができる。風味値の高い料理は料理能力を必要とするので、"狩り"に出てレベルを上げておくこと。つねに、"???"のレシピを埋める努力をしよう。



ミントのワンポイントアドバイス

風味値の高い料理はねぇ〜♪　何度もトライが必要なんだよっ♪　なかには5回目で完成する料理もあるからぁ、スケジュールでは"創造"を連続で選ぶといいよぉ〜っ♪

外出 1日に5回移動できる！



外出は1日5回まで、マップ上を移動することができる。もし、好みの女の子と出会ったら、その場所をチェックしておこう。なぜなら、その場所に再び現れる可能性が非常に高いからだ。移動場所が多く感じられるが、意外と女の子の行動範囲は決まっているのだ。



メロウのワンポイントアドバイス

私たちはね、ただ出会うだけでも好感度が上がるんだっ！同じようなシチュエーションでも、何度も会いに来てね！それと、約束ごとはちゃんと守んないとダメだぞっ！

狩り 積極的に戦いに挑もう！



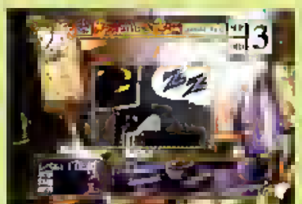
女の子がパートナー枠に入ったら、積極的に"狩り"に連れていこう。狩りは料理能力やいっしょに行動した女の子との好感度がアップしたり、新たな料理レシピを覚えたりするなど、多くのポイントがある。また、レベルによっては固有の究極料理を覚えてくれる。



サフランのワンポイントアドバイス

最初は大草原しか行けないッスけど、酒場のミノーおじさんが、レベルに応じて新たな場所を教えてくれるッス！レベルが上がったら、ミノーおじさんとこに寄るッスよ！

休み 疲労がたまると病気になるぞ！



疲労が3分の2になったら、その週の月曜日に"休み"をとって消化しておこう。また、日曜日はレストランが休みで、経営が選べない代わりにデートが選べる。創造や狩り、外出のコマンドも選べるが、ここは羽根を伸ばすつもりで、積極的にデートを選んでいこう。



ラムのワンポイントアドバイス

最初のデートは、ごめんにゃのって断られても、好感度はアップしてるにゃ〜の♪　だからあきらめないでアタックしてみてっ♪

経営 お金の使いかたに注意！



➡従業員数の設定は意外と忘れがちなので要注意だぞ。

経営を行うとき、お金が少ないうちは格調を上げるよりも、座席の数を増やすように心がけよう。料理の数が増えれば、厨房の火力やテーブルにお金がかかるようになる。ここで重要なのが不潔の数値。あまり高いとお客が不満がって人気度が落ち、収入が減ってしまう。

管理 女の子の店が開店していたら、それぞれ2000G以上の収入になるようにセット。

装飾 テーブルを配置するとき、人が通れるスペースを作らないと収入が得られないぞ。

メニュー 風味値の高い料理を選ぼう。組み合わせによっては、数値が増える場合もあるのだ。

広告 お金に余裕があれば、宣伝を利用しよう。名声が上がって、よりお客が集まる。



スノーのワンポイントアドバイス

不潔なお店を防ぐには、ひとつ方法があるの。それは従業員の数。8座席につきひとりの割合で従業員をつければ、不潔にはならないわ。事前に、清楚なものを設置するように心がけてね！

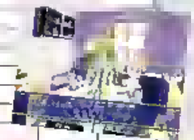
出会い系イベントを完全にこなそう!

ここでは9月期の街マップ、キャラクター出現場所を紹介。9月期で重要なのは、ローズ、サン、クレスといった一年生、そして卒業生のセージィとの出会いイベントがあることだ。最初の週で外出コマンドを選んだら、グルメ広場、お城、サンバタンドリーに寄っておこう。また、グルメ広場でサンと出会ったら、その週の別の日に再度、グルメ広場に寄る必要がある。クレスとの出会いイベントがあるのだ。



←あてがなくても酒場や工具店・雑貨店にも足を運ぶことが大切。

■9月　街マップ　キャラクター出現場所





9月		イベント	自室	公園	酒場	雑貨店	グルメ広場	工具店	教会	ブルーフラワー	ラ・スウィート	サンバタンドリー	病院	病院施設	城	城中	KMA
1	月																
2	火			ミント		ラム	サン出会い	スノー				セージィ出会い			ローズ出会い		
3	水																
4	木						クレス出会い										
5	金																
6	土																
7	日																
8	月			メロウ					ラム	スノー	ラベンダ						
9	火																
10	水																
11	木																
12	金		ローズ														
13	土																
14	日																
15	月							クレス	ラム		ラベンダ	セージィ					
16	火														ローズ		
17	水																
18	木																
19	金		メロウ/スノー														
20	土	収穫祭															
21	日					ラム				スノー		セージィ					
22	月							クレス									
23	火						ミント								ローズ		
24	水																
25	木																
26	金																
27	土																
28	日																
29	月																
30	火																

ローズ・シナモン





天から!? 落ちてきたわがままなお姫様

お城の城門で主人公と衝撃的な出会いをするローズ。2回目も同じ城門で出会うが選択肢が登場する。その場合は「ローズ…また抜け出してきたのかい?」が正解。最初の週でここまで話を進ませておくと、9月12日に自室までローズが"収穫祭"に誘いに来てくれる。

サン・フラワー



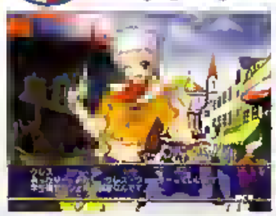


グルメ広場で働くローラーブレードアルバイター

サンとの出会いはグルメ広場だ。サンはアウトドア派だが、行動範囲は意外とせまく、アルバイト先であるグルメ広場のほかは学校の運動場、一年学生寮にいる場合がほとんど。とくに遭遇率が低いイベントはないので、初めてプレイする人にオススメの女の子だ。

クレス・ウォーター



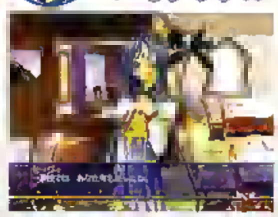


サンの相棒 拳銃使いの一年生

クレスとの出会いは、サンとの出会い後のグルメ広場だ。けっこう見逃す人が多いのでは? ここでクレスに出会っておくと、15日の工具店イベント以降から出現する。この一連のグルメ広場の進めかたによっては、23日以降にあるミントの出現パターンが影響する。

セージィ・パイナップル





インド料理店サンバタンドリーの店主

セージィはサンバタンドリーの店主なので、店にいることが多い。週に1回、もしくは2回のペースで立ち寄ると、9月末あたりに店を荒らすモンスターとのバトルイベントが発生するはずだ。このイベントをクリアーすると、経営のパートナーになってくれるぞ。

第一のイベント"収穫祭"は誰を誘うか?

9月20日は"収穫祭"の行事イベントがある。初週から収穫祭の話題を振ってくる女の子もいるが、気をつけてほしいのは"約束"だ。9月15日～19日のあいだは、外出で出会う女の子のほとんどが、自分と収穫祭に行ってくれるかどうかの約束イベントだと思ってよい。ターゲットとしている女の子以外とかち合わないように、ここは表を参考にしてあまり出歩かないようにしよう。また、18日までにメロウかスノーに出会っていると、19日の自室へと約束を交わしに押しかけてくる場合がある。別のヒロインと約束しているならば、キチンと断ろう。

●約束をする



↑主人公の自室まで約束を交わしに来たスノー。交わすか断るかは、キミ次第。

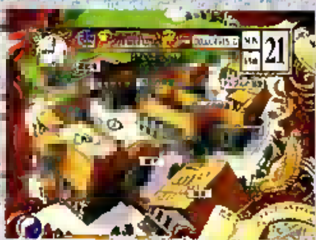
●相手から誘われる



↑収穫祭のあるまえの週は、好みの女の子以外とかち合わないように移動しよう。

選択肢イベントで好感度アップを狙おう!

学校マップは13の移動場所がある。そのなかでも注目したいのが運動場だ。9月期にはないが、10月には大運動会があり、3月にはサンのローラーブレード選手権大会があったりと、イベントの宝庫なのだ。また、サンをはじめ、サフラン、アップル、クレスが出現しやすく、狙っている場合は何度も足を運ぼう。なおスノーやセージィ、メリッサの3人は学院内に出現しないので注意。



↑学院内はミントやアップルなど、生徒が起こすイベントが盛りだくさんなのだ。

■9月　学校マップ　キャラクター出現場所

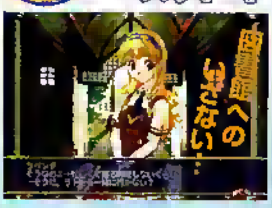
9月		イベント	運動場	一年学生寮	ラム部屋	アップル部屋	ローズ部屋	サフラン部屋	ミント部屋	図書館	教室	廊下	校長室	講堂	ホール
1	月														
2	火		サフラン	クレス											
3	水										メロウ	アップル			ラベンダ
4	木														
5	金														
6	土														
7	日														アップル
8	月			サン								サフラン		クレス	
9	火		サン												
10	水														
11	木														
12	金														
13	土														
14	日														
15	月		サン			アップル		サフラン	ミント						
16	火														
17	水														
18	木														
19	金														
20	土	収穫祭													
21	日							サフラン				アッ[illegible]			
22	月										メロウ				ラベンダ
23	火		サン												
24	水														
25	木														
26	金														
27	土														
28	日														
29	月														
30	火														

事前にグルメ広場で出会っていると、この期間にクレスが出現する。このイベントを見たかどうかで、つぎの週のサンのイベントが変化する。





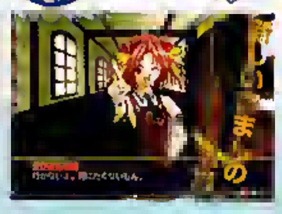
ラベンダ・スウィート



第1週と下旬のホールでは、ラベンダと出会える。選択肢があり、「いっしょに行く」を選ぶと、図書館での復習イベントが発生。好感度はアップするけど、まる1日付き合わされるハメに……。



アップル・ベリー



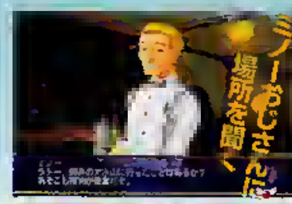
月の頭と下旬の廊下では、肉まんの試食者を捜すアップルと出会う。選択肢で「分かった…」を選ぶと、主人公のパートナー枠に名前が連なっている。いち早くパートナーが欲しいときに狙おう。

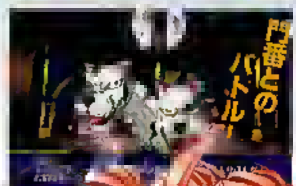
キッチン・モンスター・エリアの入りかた



メリッサ・レモンバルム

メリッサはキッチン・モンスター・エリアの館に住んでいる。だが、表を見てのとおり、9月期にメリッサの名前はない。メリッサと出会う条件は、狩りコマンドと関係がある。レベルを15ぐらいまで上げて、酒場のミノーに出会うと、キッチン・モンスター・エリアの存在を教えてくれるのだ。うまく事を運べば、9月第4週からメリッサと出会えるぞ。





通常イベント発生　曜日表

女の子は月水金や火木土など、曜日に出現のパターンがある。下の表は月ごとの女の子の出現曜日だ。ぜひ参考にしよう。

キャラクター	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月
ラベンダ	月·水·金	火·木·日	水·金·日	月·水·金	火·木·日	水·金·日	月·水·金	火·木·日	水·金·日	月·水·金	火·木·日	水·金·日
クレス	月·水·金	火·木·日	水·金·日	月·水·金	火·木·日	水·金·日	月·水·金	火·木·日	水·金·日	月·水·金	火·木·日	水·金·日
メロウ	月·水·金	火·木·日	水·金·日	月·水·金	火·木·日	水·金·日	月·水·金	火·木·日	水·金·日	月·水·金	火·木·日	水·金·日
セージィ	火·木·日	水·金·日	火·木·土	火·木·日	水·金·日	火·木·土	火·木·日	水·金·日	火·木·土	火·木·日	水·金·日	火·木·土
スノー	火·木·日	水·金·日	火·木·土	火·木·日	水·金·日	火·木·土	火·木·日	水·金·日	火·木·土	火·木·日	水·金·日	火·木·土
ラム	火·木·日	水·金·日	火·木·土	火·木·日	水·金·日	火·木·土	火·木·日	水·金·日	火·木·土	火·木·日	水·金·日	火·木·土
サン	火·木·土	月·水·金	火·木·日	火·木·土	月·水·金	火·木·日	火·木·土	月·水·金	火·木·日	火·木·土	月·水·金	火·木·日
ミント	火·木·土	月·水·金	火·木·日	火·木·土	月·水·金	火·木·日	火·木·土	月·水·金	火·木·日	火·木·土	月·水·金	火·木·日
ローズ	火·木·土	月·水·金	火·木·日	火·木·土	月·水·金	火·木·日	月·水·金	火·木·土	火·木·日	火·木·土	月·水·金	火·木·日
メリッサ	水·金·日	火·木·土	月·水·金	水·金·日	火·木·土	月·水·金	水·金·日	火·木·土	月·水·金	水·金·日	火·木·土	月·水·金
サフラン	水·金·日	火·木·土	月·水·金	水·金·日	火·木·土	月·水·金	水·金·日	火·木·土	月·水·金	水·金·日	火·木·土	月·水·金
アップル	水·金·日	火·木·土	月·水·金	水·金·日	火·木·土	月·水·金	水·金·日	火·木·土	月·水·金	水·金·日	火·木·土	月·水·金



音を極めることが攻略への近道

トライアングル・アゲイン Triangle Again



音楽とアニメとゲームの3つが、それぞれ高いレベルで融合した期待の新作『トライアングル・アゲイン』。今回は、気になる本作のストーリーを攻略するぞ。これを見て、主人公を一躍トップアイドルへと導こう!

タイトル	トライアングル・アゲイン		
発売元	キキ	ジャンル	ミュージック・アドベンチャー
発売日	発売中(6月27日)	価格	6,800円(税別)
開発	キキ	制作者	プロデューサー:吉岡新
ブロック数	ゲームデータ:10ブロック	システム対応	ドルビーサラウンド対応
その他	カラオケCD同梱		

ストーリーの流れをつかんで、すべてのエンディングにたどり着け

ついにそのベールを脱いだ、ミュージックアドベンチャーゲーム『トライアングル・アゲイン』。本作は一度プレイしただけではストーリーの全貌がわからない作りになっている。よって今回は、グッドエンディングに到達する方法のほか、9種類あるすべてのエンディングをコンプリートするためのノウハウも伝授するぞ。『トライアングル・アゲイン』の世界を、すみずみまで味わいつくそう。



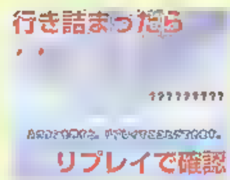
↑友人のオーディションに同行した灯。ゲーム序盤であるこのシーンの選択肢が、意外にも今後の展開を左右してしまうのだ。

超便利! スキップボタンとリプレイ機能

くり返しプレイする際に便利なのが、スキップボタン。文字どおり、いままで通ったルートをスキップできるぞ。また、行き詰まったときには、いままで選んだ選択肢が見られるリプレイ機能が便利だぞ。



➡スキップボタンを使って、大幅に時間短縮だ。



⬅いままで見たエンディングを再現できるのだ。

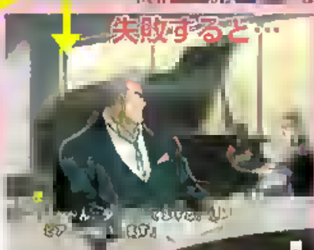
信じられるのは己の音感! 音の選択肢はこれを選べ

本作には、ゲーム中に正しい音を選ぶ選択肢がいくつか出てくる。音楽が苦手で、音などさっぱりわからないという人も適当に選ぶことなかれ。じつは、音の選択肢には"高い"、"低い"、"正解"の3つがあり、聞いた感じで中間のものを選ぶと正解しやすい。耳を澄まして聞こう。





↑正解すると、主人公の感情が高まり、グッドエンディングになりやすくなるのだ。



↑失敗しても、ストーリーの展開は変わらない。ここは諦めずにプレイしよう。

グッドエンディングへの近道! ふたりのキャラクターを出現させろ

ゲーム中に出てくる主要キャラクターのほとんどは、出会いの方法こそ違えど、必ず出現する。だが、グッドエンディングのストーリーにしか登場しないキャラクターもいるのだ。榊原類と霧島義樹のふたりがそれ。ふたりが揃って登場したら、グッドエンディングは近い。ひとまず彼らの出現を目安にプレイだ。





➡主人公に敵対心を持つアイドル・榊原。彼女の行動が物語を動かす。

⬆⬅エンディング後、彼が出現すればグッドエンディングだ。

各章のキモとなるポイントを大公開しちゃいます

このゲームは、主人公が音楽業界に入るまでを描いた第1章と、デビューして歌をリリースするまでの第2章とで構成されている。そこで、効率よくグッドエンディングを迎えるために、それぞれの章での運命を分けるポイントを紹介しよう。ちなみに、第1章に入るまえには、必ずプロローグが始まる。このプロローグには選択肢がないため、再プレイするときにはスキップできるようになっているぞ。くり返してプレイするときには、極力スキップボタンを使って効率よく物語を進めていこう。

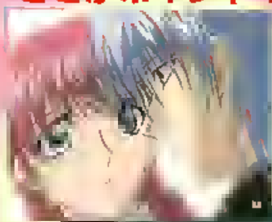


➡プロローグでは自分に対し悩む主人公が描かれる。

第1章 想い弾けるとき

プロローグが終わると、友人のオーディションに主人公がついていくシーンが始まる。ゲーム開始直後の選択肢は一見どうということはないものだが、じつはあとの展開を大きく変えるものが多い。何度もくり返して確かめよう。第1章のポイントはオーディションの際の選択。ここでの選択で、主人公がバイオリンのコンサートに急遽代役として出ることになるルートに進むか、インディーズバンド"ソラリス"と出会うルートになるかが決定してしまう。ちなみに、グッドエンディングにたどり着きやすいのは、バイオリンルートだ。

ここがポイント！



➡作曲家、桐生勝と出会えば鮮烈デビューも間近だ！



➡ソラリスのメンバーと、ともにメジャーを目指す。

第2章 異世界に舞い降りた少女

主人公が、いざ音楽業界入りを果たす直前から第2章は始まる。第1章でのルート次第で、第2章の始まりかたが若干変わってくるぞ。だが、主人公がオーディションを受ける、という基本ストーリーは変わらない。第2章でのポイントは、桐生勝とマンツーマンでレッスンを受けられるかどうかだ。勝の作る曲をどれだけ主人公が理解できるかによって、リリースするタイトルが変わってしまう。当然、曲目によって売れるか売れないかが変わってくる。グッドエンディングを目指すのならば、勝とよりよい関係を築くことが重要だ。

ここがポイント！



➡新生ソラリスとして、メンバーに認めてもらおう。



➡勝とのレッスンで、主人公の才能が開花する。

選択肢に隠された2種類の効果

選択肢には、ストーリー展開を変えてしまうものと、主人公の感情値を変化させるものとの2種類が存在する。前者は選択した直後に展開が変わってしまい、結果的にキャラクターとの出会いかたや、デビューの仕かたが変わってしまう。一方、後者は選択肢の結果がすぐには現れず、どれを選んでも展開は変わらない。しかし、リリースするCDのタイトルや売上にはバッチリ反映されるのだ。



⬆一見何の変哲もない選択肢だが、選びかたによって主人公の運命が変わるのだ。



⬅↙選んだ選択肢次第で、このあと出会うキャラクターが決定するぞ。いろいろな選択肢を試そう。



➡どれを選んでも、展開自体は変わらない。



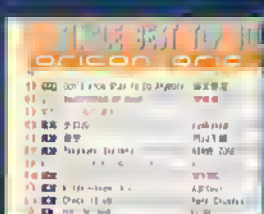
⬅主人公の感情によって歌の出来栄が変わるぞ。

CDセールス結果によってエンディングが変化する！

『トライアングル・アゲイン』の最大の目的は、CDの売上のトップを取ること。リリースしたCDの売上によって、どのようなエンディングになるか決定するぞ。なお、現在のセールスのトップはライバルである御堂香澄が独占している状態だ。彼女に勝つためには、主人公の感情値を上げて、いい歌を歌わなければならない。ちなみに、感情値の大小で、発表する歌のタイトル・内容が変化するぞ。



⬅どのような曲に仕上がるかは、練習の展開次第。



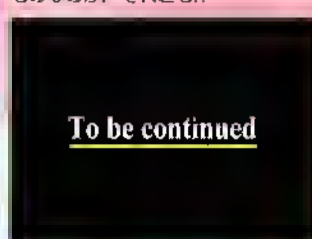
⬅出来上がった歌の出来はチャートの順位でわかる。



⬅彼女に勝つことが、すなわちトップを意味する。

エンディング後に予告される第3章とはいったい!?

CDの売上結果が出た時点で、スタッフロールが流れ、エンディングとなる。そのとき、グッドエンディングを迎えていると、第3部の予告が始まる。これは、続編を意味しているものなのか、それとも!?



プチコプター

TINY HELICOPTER INDOOR ADVENTURE

アドベンチャーモードで★100個獲得のノウハウを伝授！



タイトル	プチコプター		
発売元	アクアシステム	ジャンル	アクション
発売日	発売中（5月30日）	価格	6800円(税別)
開発	アクアシステム	製作者	
ブロック数	ゲームデータ:31ブロック以上	システム対応	
その他			

家の中に配置された100個の☆を探索するアドベンチャーモードを中盤まで攻略。☆を取りこぼすことがないように、アクションポイントは写真付きで解説しているぞ。

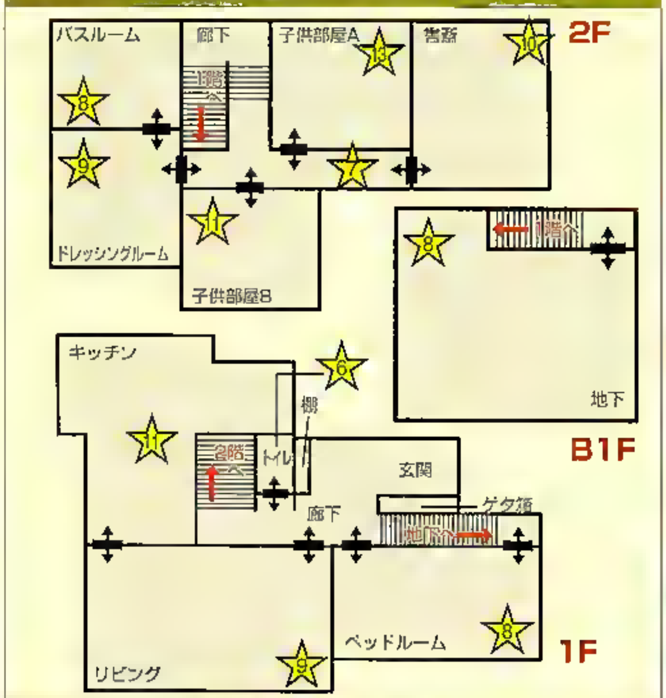
★探しの効率アップ間違いナシ！ 各部屋の★数と間取り図を公開

アドベンチャーモードで出現する☆の位置や配置数は、部屋ごとに設定されている。そのため今号の攻略では、基本的なヘリ操縦のテクニックを述べるとともに、すべての部屋の間取り図と各部屋に配置されている☆数を公開。☆の具体的な位置については、右ページに掲載（ゲーム中盤まで）しているので参考にしてほしい。



⬆オートセーブに設定していれば、ドアをくぐるたびに自動的にセーブされるぞ。

各部屋の位置と入手できる★の数



各部屋の移動に必要な☆数

☆ 5個 ……廊下に移動可能	☆30個 ……ベッドルームに移動可能
☆10個 ……書斎に移動可能	☆40個 ……ドレッシングルームに移動可能
☆20個 ……リビングに移動可能	☆50個 ……バスルームに移動可能

ホバリングを多用して安定した飛行を！

室内探索時、もっとも重宝する機能が左トリガを引き続ける"ホバリング"。この機能を使えば、ヘリを空中に静止させることができるのだ。部屋のスミや棚の中にある☆を取るときは、ホバリングで機体を静止させてから、少しずつ目的の場所に向かって進んでいくようにしよう。



⬆距離感を掴みにくい部屋角の☆。ホバリングで高度を調整し、ゆっくり近づこう。



⬆狭い棚にある☆を取るときも棚の前でホバリング。いろんな局面で使える機能だ。

あらゆる物に"アクション"を起こそう

☆は①部屋の中に浮かんでいるものと、②特定の場所に対してアクションを起こさなければ出現しないもの、以上2種類に分けられる。①は室内を見まわしていれば、自然と目に入ってくるものなので問題ナシ。面倒なのは②。アヤしそうな物があれば、右トリガを引いてアクションを起こすのが本作を進めるうえでの基本となるが、なかには何度もアクションを起こさないと、☆が完全に出現しない物もあるので、注意されたし。



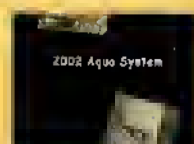
⬆☆を取るためには、周囲の物にアクションを起こすことも必要（写真ではコップ）。



⬆アクションを起こすに従って、徐々に☆が出現する場所もあるのだ。

クレジットを最後まで見ると"プチモード"で遊べる！

メニュー画面で"OPTION"を選んだあと、"ゲームオプション"→"スタッフクレジット"の順に選択するとスタッフ紹介が流れる。これを最後まで見ると、ゲームオプション内にある"プチモード"のON／OFFが可能になり、より小さなヘリを使ったフライトが楽しめるのだ。



⬅この画面になればスタッフ紹介終了。ゲームオプション」の画面に戻ろう。



➡プチモードで遊ぶときは丸っこくなったヘリを選べるようになる。

中盤までの探索を完全サポート ☆の出現位置を部屋別に総まとめ!!

中盤までの☆位置を公開。これを見れば、ここに挙げた部屋の☆はすべて獲得できるハズ。獲得にアクションが必要な場所については、"各部屋に隠された☆アクションポイント"を参考に！

①子供部屋A……☆13個
- コンポのある棚の下
- 椅子の上
- 照明の下
- モニターの横
- 窓側のスミ
- 机の下
- クローゼットの中
- 目覚し時計
- クッション
- エアコンのスイッチを入れる
- モニターのスイッチを入れる
- コンポのスイッチを入れる
- 机の引き出しを開ける

②廊下……☆7個
- 地下室のドアの真上
- 玄関の正面の棚
- 2階階段の手すりの裏の角
- 2階の階段の上
- 書斎のドアの上
- 左側のゲタ箱の中
- 右側のゲタ箱の中

③書斎……☆10個
- 本棚左の下にある棚
- 机の下
- 椅子の下
- 天井照明の下
- 椅子の肘かけ
- スライドする本棚の後ろ
- 卓上カレンダー
- エアコンのスイッチを入れる
- ノートパソコンのスイッチを入れる
- 机の左側の引き出し

④リビング……☆9個
- 右側のスピーカーの上
- テレビのある棚の左上
- テーブルの下
- 電話機のある椅子の下
- 小さい椅子の上
- 廊下から入ったドアの上
- テレビの下の棚
- テレビのスイッチを入れる
- スタンド

⑤ベッドルーム……☆8個
- 椅子の上
- ワインボトルのそば
- 棚の中
- ベッドのあいだ
- 棚の上
- ドアの上の角
- ベッドの横の引き出しを開ける
- エアコンのスイッチを入れる

⑥ドレッシングルーム……☆9個
- 洗面台のシンクの中
- 洗濯機の上
- 洗面台の左側の棚の真ん中
- 洗面台の左側の棚の上
- 入り口側の棚の左端
- 窓側の棚の角の部分
- コップのあいだ
- 乾燥機の中
- 洗面台右の引き出し

※各部屋ごとにリストアップしている☆出現位置の中で、色のついている部分は、アクションを起こさなければ☆が出現しない位置を表しています。

☆35個で時間帯別の飛行が選択可能

☆を35個集めれば、ゲーム開始時に部屋を選択する際、時間帯が選べるようになる。時間帯は昼、夕方、夜の3つが用意されているぞ。



各部屋に隠された☆アクションポイント

アクションを起こすと☆が出現する位置を写真解説。写真上にある番号は、左のリストで掲載した部屋の番号に対応。たとえば①クローゼット"は"子供部屋のクローゼット"を表しているぞ。



チャレンジモードクリアーで新機体が出現！

もうひとつのゲームモード"チャレンジモード"をクリアーすると、クリアーしたレベルに応じて使用機体が追加される。レベルによるクリアーと入手できる機体の関係は右のとおり。また、各レベルのクリアー評価で好成績を獲得すると、さらにいいことがあるかも……!?



←ヘリの選択画面に新しい機体が出現するのだ。

レベル1クリアー **A-109 K2**

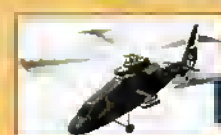


レベル3クリアー **KV-107**





レベル2クリアー **BK-117**



レベル4クリアー **OH-1**



ソウルサーファー

■セガ(開発:セガ・ロッソ)
■スポーツ(サーフィン)
■7月中旬稼動予定

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

今回紹介するのは、サーフィンを題材としたゲームだ。体全体を使ってボード型コントローラーを動かし、ビッグウェーブを乗りこなせ!

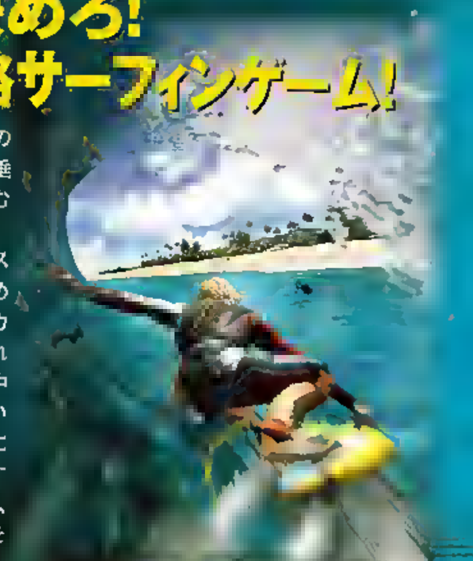
波を見切ってトリックを決めろ! プロサーファーも大満足の本格サーフィンゲーム!



『ソウルサーファー』は、アーケードでは珍しいサーフィンを題材とした大型筐体ゲームだ。NAOMI2基板を使い、ビッグウェーブの迫力をリアルに再現している。ポリゴンでは難しいはずの波の動きを、自然に美しく表現しているのがすごい。

操作はサーフボード型のコントローラーに足を乗せて行う。コントローラーを左右に振ったり傾けて移動。波に乗ったところでボードの後ろを踏み込むとジャンプ系のアクションを出せる。波に向かい垂直に駆け上がり、頂点で踏み込むと高く飛べるぞ。

コースはふたつあり、イージー4ステージ、ハード5ステージを楽しめる。ハワイ、ポリネシア、南アフリカなど、世界のステージで波に乗れるのが楽しい。大波のチューブの中に入るなど、なかなか体験できない技を決められるのも大きな魅力になっている。梅雨も明ければもうすぐサーフィンの季節。しかし今年は、冷房の効いたゲーセンで波乗りを体感するのも一興だ。



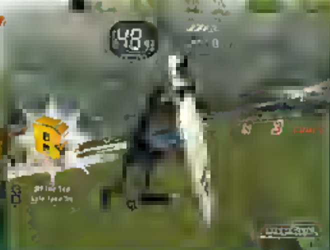
波に乗ってエアリアル!



↑波の頂点付近で、ボードの後ろを踏み込む。大きなジャンプができれば高得点だ。



↑波の斜面をスラロームすればどんどん加速。行き過ぎたらUターンせよ。



←波をうまくつかまえてトリックを決める。乗れる波を捜すのも大事だ。

チューブの中をライディング!



→チューブの中に入り続けると、時間でどんどん得点が上がっていく。



←チューブの中でボードの後ろを踏み込むとスピードダウン。長くチューブに入れるのだ。



ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 苫小牧SATY店
シーガル 札幌元町店
スーパーテンコーダー 旭川トウーゴ店／
　音更店／苫小牧元町店／旭川店／苫小牧店
そうご電器YES 旭川店／朝日町ソフト館／
　岩見沢ソフト館／室蘭店／大曲店／小樽店／
　北広島店／北見ソフト館／帯広店／
　光星ソフト館／札幌店／新琴似店／
　川内ソフト館／ソフトYESサカコ店／
　伊達ソフト館／千歳店／千歳ソフト館／
　苫小牧店／静内店／函館ソフト館／花川店／
　平岡店／美唄ソフト館／室蘭ソフト館／
　八軒ソフト館
DEPOファミモ 2番通店
ビックカメラ 札幌店
Max Denkodo 小樽店／登別店／苫前店
■青森県
コーパーテンコーダー 青森西店／青森本店／
　とうてつ駅前店／八戸本店／八戸大橋店／
　弘前本店／むつ店
トトー 五戸店／根城店／八戸店／三沢店
ないすき 駅前店／土手町店／中野店
マジカルステーション 黒石店
ルルイエCS館 十和田店
Wonder GOO 青森柳店
■秋田県
アーク21 秋田SATY店
スーパーテンコーダー 大館店／大曲店／
　能代パイパス店／本荘店／横手店
ブックシティピア 角館店
やにふんめ 二ツ井店／本荘店
Wonder Goo 秋田店
■岩手県
イワブチ 本店
COMG! 北上ビブレ店／みたけ店／
　盛岡南ヶティ店
コーパーテンコーダー 大船渡店／北上店
TVハニップ 一関店
マジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
大日ビーヤング 名取店
シーガル 石巻店／泉パイパス店／五橋店／
　塩釜店／岩沼店／長町店／はっぴい店／
　古川店／中生店／大和町店
シータショップ 仙台店
コーパーテンコーダー 加賀野店／
　気仙沼パイパス店／古川パイパス店
TVハニップ 佐沼店
ベスト電器ハル ヤオチュウカプボーイ店
Max Denkodo 仙台西店／仙台中店／多賀城店
Wonder GOO 石巻パイパス店／亘理パイパス店／
　仙台岸店
■山形県
ウキウキ鉄太郎 新庄店／南陽店／
　山形西パイパス店
シーガル 山形店／米沢店
コーパーテンコーダー 酒田店／鶴岡店／
　寒河江店／南陽店／山形北店
コットコンプラザTOM 大門通店／鶴岡店／
　寒河江店
Wonder GOO 米沢店
■福島県
一休さん ベイシア白河モール店
おもちゃの店ありとう ピア104
シーガル 郡山店／ふくしま店
スーパーテンコーダー 新白河店／福島西店／
　福島パイパス店
ファミコンランド 福田店／コクリア店／
　小名浜店
ファブトマト 白河店
ブックリーゲン新さくら通り店
Max Denkodo 郡山北店／本店
Wonder GOO 小名浜店
■新潟県
コムダッシュ
COMG! 荒川店／糸魚川店／村上店／六日町店／
　近江店／亀田店／女池上店／五泉店／小出店／
　小針店／三条東日町店／新発田店／新潟西店／
　中央店／新津店／黒埼つき野店／東港店／
　本店／見附店／六日町店／白根店
ファミコンショップ チイロ
マジカルガーデン 新潟空港通店
マジカルガーデン 柏崎店
マジカルステーション 新潟店／三島ピア店／
　亀田店／東三条店／新店
コンケプ 長岡大島店／新潟東口本店
■長野県
アビアランド 佐久店／駒ヶ根店
一休さん ベイシア篠山店／ベイシア更埴店／
　ベイシア長野店
エイチン 塩尻インター店／塩田店／大町店／
　松本店／下諏訪店／諏訪インター店
おもちゃのラムコ
COMG!ゲーマーコ 長野店
ソフトバラエティム 須坂店
ラジフルプレイコ アップルライン店
トム 伊那店
ノジア 佐久店
ピルフェロー 須坂サティ店／飯田サティ店
ブックバラエティム 本店
メディアワールド 上田店
■群馬県
一休さん ベイシア前橋店／ベイシア伊勢崎店／
　ベイシア尾島店／ベイシア太田にも店／
　ベイシア川店／ベイシア藤岡モール店／
　ベイシア長野原店／ベイシア倉賀野店／
　ベイシア前橋モール店／ベイシア安中店／
　ベイシア吉井店
フウム 大泉店／太田駅前店
GAMECITY1001 前橋店
タイムプラップ 伊勢崎店／高崎店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ1大郎 伊勢崎店
文具堂書店 小鳥店／沼田店／本店
リングス 前橋本店
■栃木県
竹さん ベイシア真岡店／ベイシア西田南店／
　ベイシア矢板店
フウム 足利店／足利南店
三進堂 今市店／鳥山店／真岡店
ト キト書店 鹿沼店
ブックトピア 大田原店
ブックランド アレックス
マジカルステーション 国分寺店
U-ENど 小山店

Wonder GOO 岩村店／真岡店／鹿沼店／
　国分寺店
■茨城県
石岡ビデオキオトーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店
フレオ つくば店
Jack 竜ヶ崎店
TVハニップ 神栖店
トイスわん 鉾田店
ブックエース 見和店
ブックトアト 下館店
Wonder GOO 荒川沖店／石岡店／石下店／
　潮来店／岩瀬店／牛久店／大洋店／笠間店／
　鹿島店／神栖店／古河店／下館店／
　つくばCOV店／勝田店／鹿島店／土浦店／
　土浦アラウン店／取手店／那珂店／
　日立店／水海道店／常陸大宮店／日立川尻店／
　水戸南店／水戸店
Wonder STATION 牛久1番館／取手学店／
　日立田尻店／ひたちなか店／古河店／竜ケ崎店
■埼玉県
アンドプレイ
一休さん ベイシア本庄店
エブリデイ 上尾店
金田書店 三郷店／手羽台店／BOOWビル店／
　本店
ゲーム天国 草加店
さくらや 大宮東口駅前店
コーパーソフトボックス 武蔵浦和店
ソフマップ GIGA STORE 大宮店／川越店
ダネト越谷店 鴨川口店／東川口店
ノジマ 浦和店／上尾店／岩槻店／蓮田店／
　三芳店／吉川店
ファミコンショップ桃太郎 入間店／春日部店／
　加須店／川越西口店／川越店／川越南店／
　行田店／深谷店／東所沢店／鳩山ヶ丘店／
　鶴ヶ島店／所沢店／千間台店／草加店／
　日高店／所沢店／坂戸店／ふじみ野店／
　本川越店／新座店
ファミコンハウス ピエロ
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション
　スーパーコンプマーケット川越店／
　川越ブッフドーム
ミルキー 入間店
ミルキー2 鶴ヶ島店
ミルキー3 鶴ヶ島店
メディアプラザ ドリームファクトリーアン
りんでんはうむ 本庄駅口店
ロムハウス 上尾西店／志木店
Wonder GOO 入間店／春日部店／北本店／
　羽生店／吹上店／深谷店／坂戸口店
■東京都
アーム 光ヶ丘店／本町店
アイワールド 東大和店
アライブ ファミコンくん
AZ Market 自由店／立川店
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの王様
おもちゃ館 ゆりすや
キムラヤ 町田ターミナル
具田書店 桜ヶ丘店
ゲームキャッスル 東武練馬店
GAMES アーヤ
ゲーム天国 自由店／力ノ明店
コヤマ 井上店／新小岩店
COMG! 調布店
COMG!ゲーマーズ 本店／立川店／町田店
さくらや 池袋東口店／新宿店／新宿ホビー館／
　東京八重洲北口店
サンソコト
ジー・ファン 石神井公園／富士見台店
シータショップ 大泉店
スーパー2番店
セキド 高倉店
ソフトカレージ 五反田店
ソフトランドDuck 学芸大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぷんぷん 自由見店
ソフマップ 秋葉原店／本店
大成堂 石神井店／文京店
ティファコ 武蔵野店
TVハニック 赤羽店／蒲田店
西武百貨店 池袋店7階TVゲームコーナー
トキドキ冒険島 亀有店
ネバーランド 練馬山店
ノーサイド 保谷店／富士見台本店
ノジア 府中店／小川店／小平店／東大和店／
　昭島店／拝島店／多摩センター店／新川店／
　八王子南店／羽村店
ハチコケ 大泉店／蒲田店／多摩川店
BIG火曜原店
ビックカメラ 池袋東口店／池袋西口店／
　新宿東口店／新宿西口店／池袋東口店／
　立川店／本店／有楽町店
ピアコロ 豊島店
ビットイン
Pier／びほう 国立店
ファミコンショップ アイティバスコ
ファミコンショップ桃太郎 秋津店／東久留米店／
　成増店／ひばりが丘店／小岩店
ファミコンハウコ 赤羽駅前店
ファミコンランド 赤羽店／光が丘公園店／
　光が丘店
ファミコンワールドばお 中野店／高島店／
　東大和店／東生店
ヘニーメイン 練馬西口店
マジカルガーデン 大山店／練馬店／武蔵村山店
マジカルステーション コンプマート亀戸店／
　田川店／IKH武蔵小山
マップコエンタテインメント しみず玩具店
丸善無線電機店 立川店
murauchi.co.jp 八王子本店
メディアポリス 新大久保店／成城店／府中店
モーリス 高円寺店
モトナフール 狛江店
もりたや 小金井店
ヤマギシフト店
ユニトアス
ロムハウス 国分寺店／武蔵小金井店／
　中野石上店／西日暮里店
■千葉県
アドポップ 湖北店
おもちゃのまつきや
GAMEいちらんかん 五香店
GAME&HOBBY ヨッド
DW野田店

トキドキ冒険島 野田店
むくすとわん 白井店
Pier／びほう 柏店
ホビーランド ニューブ
マジカルガーデン 印西店／南流山店
mega 新田学店
メディアバレー 本店
モリナワールド 船橋北口店／南行徳店
wonder goo あずみが丘店／江戸川台店／
　柏店／茂原店／東金店／九山店／佐野井店／
　四街道店／ 八日市場店
wonder STATION 鎌ヶ谷店
■神奈川県
アミューズメントショップ トレジャー
石丸電気 横浜店
おもちゃセンター ナガシマ
(株)丸井 川崎店9Fゲームショップ
ゲームショップビーム
ComDock 大井松田店／辻堂店／湘南の口店
COMG!ゲーマーコ 横浜店
シータショップ 藤沢店／戸塚店／湘南の口店／
　鶴見店
ソフトピア 相模西口店
ソフトランドBOSTON 藤島店
ソフトランドGARAGE 宮崎台店／上九子店／
　登戸店
ソフトランドSerpentera 中目店
ソフトランドふんふん 大井山店／戸塚店／
　鶴ヶ丘店／元住吉店
扇屋書店 横浜店
ディスカウントショップ T&D
デジタルキャス
テレピッチ 希望ヶ丘店／鶴見店
TVハニップ 座間店
トイザらス 相模大野店／南町田店／大和店
ドキドキ冒険島 日吉店
ノジア 愛川店／厚木店／本厚木店／伊勢原店／
　海老名店／大船店／湘南台店／鶴見店／
　桜ヶ丘店／相模原店／橋本店／相模大野店／
　茅ヶ崎店／東名川崎店／東戸塚店／平塚店／
　湘南の口店／鶴ヶ丘店／大和店／湘南台店
橋本ビブレ 3FTVゲームコーナー店
ビックカメラ 横浜店／横浜西口店
Pier／びほう 相模原店／湘南台店／本厚木店
ファミコンショップ Paddy川崎店
ファミコンショップ桃太郎 つきみ野店／
　東林間店
ファミコンプラザハウス
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション さつき台店／戸塚店／
　ママチャーバー店／
　スーパーコンプマーケット横須賀店
メディアポリス 厚木田店／川崎東口店／
　登戸店／日吉本町店／横浜元町店／
　横浜中町店／大和店
ロムハウス 大船店／鶴見店／戸塚店／宮前平店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ComDock 甲府パイパス
TOYSマリちゃん 湯村店
ノジア 上野原店／甲府店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
エイラン 浜松東店
ユコポット 浜松東店／富士宮店／浜松店／
　富士店／島田店
エアーソン アリーナ店／伊川店／三島本店／
　本店／三方原店／島田店／浜松入野店／
　東海上原店／藤枝店／富士店／モール店
ゲームショップばる まがりかね本店
スーパーコンプマーケット 浜松店
トップカメラ 川店
ドラゴンキッズ
ノジア 掛川店／浜松店／掛川店／北店／
　静岡店／藤枝店／富士店／磐田店／沼津店／
　富士店
PARADE 袋井店／湖西店／富士店／三方原店／
　掛川川合店／西伊豆店／韮崎店／焼津店
ファミーズ 御殿場店／BOOK CAFE店
コアミコンランド 佐鳴台店／豊丘店／浜松店／
　浜松中店／浜北店／磐田店／本店
キヒタン 富士店／富士店
マジカルガーデン 清水店／千代田店／
　高松島店
メディアポリス 掛川店／焼津店／
　沼津リコー通り店／浜井店／西島店／富士店／
　富士宮三島店
大村書店
Wonder GOO 掛川店／浜松店／沼津店／富士店
■愛知県
一休さん 豊橋ファッションプラザ店
エイラン 本店／安城店／
　鳴海ルンドル店／長久手店／
　小牧ワンダー店／春日井高蔵寺店／稲沢店／
　岩倉店／小牧インター店／坂下店／
　豊川西店／豊田店／新居町店／
　千種トヨコパーク店／高蔵寺店／田原店／
　知多店／知立店／豊田店／豊田元町店／
　瀬戸店／東浦店／西尾店／知多店／
　ノッツ大曽根店
オファーニー 豊橋店／小牧店／豊明店／
　中村区店／大曽根店
あとわか かりがね店
おもちゃのジョーシン アスティ店／千代田橋店
おもちゃのデンアーク 江南店
おもちゃのミフブジ
おもちゃの森 プレーンズ
GROOVE! 金山店／高蔵寺店
ゲームステーション64ビット EAST／WEST
ゲーム堂 岩倉店／小牧店／高蔵寺店／比良店
COMG!ゲーマーコ 名古屋店
自由書房
スーパーコンプマーケット 大須／ガタウン店／
　西春セルビ店／刈谷店
センキ 尾西店
TVゲーム フジワ
TVジャップ 刈谷店
■■
トップカメラ 栄店
ドリームランド 春日店
ハイパーファミコンブ 上小田店
ビックカレーン 江南店
ビルフェロー 春日井サティ店
コミーコ 阿久比店／大田川店／大府店／
　扶桑店／半田店／知多半田店／知立店／
　碧南店／西尾店／東浦インター店／東浦店／
　色紙店

ファミコンハウス あいてむ
ファミコンプラザ 豊町店
ファミコンプラザ びっぷBOYS
ファミコンランド 東海小田店
ファンタジーワールド 西尾店
ホームクラブ 稲沢店／岡崎店
ポニーランド GAME CITY
MAG MART 春下店／一宮店／一色店／尾西店／
　尾張旭店／蒲郡北店／豊橋店／刈谷店／
　津島店／岩倉店／星ヶ丘店／中村本店／
　平安通店／八事店
マジカル 豊川店／津島店／岡崎店
マジカルガーデン 石川橋店／一宮北店／
　高浜インター店／岡崎北店／岡崎店／刈谷店／
　江南店／高浜店／名古屋店／春日店／鶴舞店／
　豊田インター店／豊田セキ店／豊田店／
　豊明店／中川店／中部昭和店／平山店／
　向島店／緑店／瀬戸店／守山店／勝川店／
　ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／三好店／
　三好ケ丘店／北店／吉野店／浜店／
　ほうび店／ペルシ店
アツナカ 本店
ヤマギワソフト ナディアパーク店／ノルサ店
Wonder GOO 豊田店／トヨタ店
■岐阜県
一休さん 三里屋店
エイデン 大垣ペルプラザ店／各務原店／
　岐阜オーキッドパーク店／関店／高山店／
　多治見インター店／岐阜店
おもちゃのヤナガワ 関店
(株)ユーウンユーウンユーア
エフワ ピア店
GAME SEVEN
コンフアート 可児店／岐阜店
CDショップ ココチャン
GIIウース かがしま店／岐阜北店／岐阜店
コアミコンGF
ファミコンfun
ファミコンジャングル
ファミコンランドハッピー 山すみ店
ファミリーコ 長良店
ホームエミコギ 多治見店
MAG MART 岐阜店／羽島店
マジカルガーデン 可児店
マジカルステーション 各務原店／
　プロコアドゥ七日店／土岐店／本店／アーコ店
RUSH
■三重県
エイラン 四日市店／津店／鈴鹿イオンタウン店／
　名張店／松阪店
ギガンティア 松阪店／四日市鳥羽店
ゲーム屋 白子店
スーパーコンプマート 四日市店
スーパーランド 四日市本店
ビルフェロー 桑名サティ店／津ケティ店
マジカルガーデン 四日市大山田店／生桑店／
　四日市店
マジカルステーション 金場店／伊川店／
　シェトウ桑名店／シェトワ桔梗店／
　シェトウ四日市／ジュニア／桑名店／
　桑名店／四日市店／ヘルシップ店／鈴鹿店
Wonder GOO 川越店／上野店／大安店／
　志摩店／伊勢店／津店／松阪店／伊賀店
■奈良県
マンテームビデオ 紀伊店
ビルフェロー 西大和サティ店
辺コン 郡山店
Wonder GOO 富雄店
■和歌山県
おもちゃアン 和歌山店
キッズリアイ 岩出店
トイホビーワールド
トメスケ 本店
■滋賀県
ゲームプラザ大気302 草津店
TVハニップ BOOK BOX 瀬田川店
トイショップみずの
ビルフェロー 草津サティ店
マジカルガーデン 彦根店
UNBEAT チカノ店／石山寺店
Wonder GOO 長浜店
■京都府
山本ぎだ
ゲームアーク21 北大路ビブレ店
COMG!ゲーマーズ 京都店
ザウルス 大宮店／上鳥羽店／桂店／大久保店／
　福知山店
タカラトーイ 桂北店
ハイパーニューウェイブ 丸太町店／桂店／西院店
ビルフェロー 亀岡サティ店／向日町サティ店
ファミコンプラザ ピードリーム
ファミコンサロン 山科店
マジカルガーデン 長岡川店
マジカルステーション 伏見竹田店
メディアショップギース 西京本店／
　西院天神前店／白梅町店
■石川県
GROOVE! 金沢有松店／金沢本店
COMG! 金沢店／小松店
三共ジェーンズ 七尾店ベイコランド
ファミーズ 金沢店／加賀店
■富山県
GROOVE! 富山豊川店
ケンケランド 高岡店／呉羽店／富山店
三共ジョーシン とやま本店／
　pitON!高岡店キッコランド／
　pitON!富山豊田キッズランド
ハイパーゲームランド 砺波店／山室店
コアミコンコペーコシャトル 富山店／上市店／
　小杉店／富山駅店／砺波店／滑川店
ファミコンボックス
■福井県
オオトイコスト 福井店
おもちゃのアリス
おもちゃの王様オカ アミ店
おもちゃのOKA ピア店／へん店
サイト玩具館 鯖江店
ファミコンショップBIG 春江店／武生店
■大阪府
キッズリアイ 住吉店
ギャンザコフー 高石店／泉大津店
ゲームショップはあにぃ 平野店
COMG!ゲーマーコ なんば店
GZ ワジキン
Tokyo なんばフォーラム店
ドラゴンワールドクラブ 天満店／高槻店／

　九条店／堺川店／豊中店
もかもしナインモール九条店／
　なんなんタウン店／なんばフォーラ店／
　ホワイティウメダ店
ニシダヤ 寝屋川店
ビルフェロー 布施駅サティ店
ファミコンショップビリーむらんど 堺店
コアミコンショップフィーブル 阪大前店
フェスタワールド 堺店
ちのビブレ 4FTVゲームコーナー店
ナビーアイランド
マジカルステーション 茨木店
ミメスケ 村山中店／寝屋川店／八尾店／枚方店
メディアCITY 江坂店
メディキ 石橋店
モンキーランド 枚野店
ビックカメラ なんば店
近鉄百貨店 阿倍野店玩具売場
辺コン 豊中店／長尾店
Wonder GOO 泉南店
■兵庫県
フロヘェー 姫路店
ゲーマーズサポーターBUG 打出店／夙川台店／
　白川店／水道筋店／西明石店
ゲームショップバンビーコン
ゲームチェンジ(G.C)
COMG!ゲーマーズ 三宮店
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島 西宮店
ドラゴンワールドクラブ 明石店／加古川店／
　高砂店／大山店／東加古川店／南加古店
POWERメディアCITY 神戸垂水店
ビルフェロー 甲南山手サティ店
アップコ 甲子園店
メディアCITY 明石店／日生店／王子公園店／
　垂水店／西宮店／姫路店／武庫之荘店／六甲店
メディオ 伊丹店
モーモーランド 尼崎店
辺コン 加古川店／塚口店／西明石店／
　姫路駅前店／姫路キャッスル店
Wonder GOO 伊川谷店／伊丹店
■広島県
わいわちゃマン 安芸津店
ゲームアーク 尾道店／西条店／呉店／竹原店／
　東広島店／福山三之丸店／松永店／三原店／
　福山店
COMG! 福山松永店／本通店
ノアトミソフト
TSUTAYA 楠木店
マジカルガーデン 呉店
イワセやヤ たかの橋店
辺コン 福山店
■岡山県
ライモ館 トピア店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
メディキ 岡町
辺コン 津島店
レカーロ 岡山店／津山店
Wonder GOO 倉敷店／野田店／倉敷店／水島店
■島根県
ファミコンショップルップ 出雲店／浜山店／
　松山電鉄店／松北店
辺コン 米子店
■鳥取県
辺コン 米子店
■山口県
アーク21 徳山SATY店
COMG! 周南店
マジカルステーション 山口大学前店／
　山口大内店／徳石店／長府店
■香川県
ゆめタウンビブレ 3FTVゲームコーナー店
ゲームアーク 宇多津店／香川店／国分寺店／
　坂出店／高松店／丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
Wonder GOO うたづ店／丸亀店
■徳島県
ゲームショップニューコピー
シータショップ 徳島店
TVゲームランドZERO 徳島西店／藍住店
ハイスコア 天三店
■高知県
EVE 高知店
ゲームアーク 土佐道路店／室戸店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 安芸店／カヒギヤ／
　野市店
Wonder GOO 高知店／土佐店
■愛媛県
EVE 東石井店
COMG! 松山南店
トイハウス
ベスト電器LIMB 松山本店
ファミコンスーパーZ
■福岡県
アーク21 大牟田SATY店
国大堂 折尾店
ゲーム・ザ・モンスター 春日店／雨ヶ丘店
ゲームソフト店
COMG!ゲーマーズ 博多店
ジャッコ 三ヶ森店
ショイン 原店／諏訪野店
ソフトスタジオ
ハルティップ 小倉店／小倉南店
ビックカメラ 天神店
コアミコンワールド 福岡店
ファブステーション 川崎店
ファブマーケット 宗像店
ベストビデオ 新宮店ゲームコーナー
ベスト電器LIMB 福岡店
マジカルガーデン 久留米店
マジカルステーション 大牟田店／
　八幡インター店
丸田 行橋サンリブ
(有)ゲーム宝島いわおもちゃ街センター大牟田本店
■佐賀県
国大堂 武雄店
コアミコンハウコ 伊万里店／唐津店／鳥栖店
ファミコンワールド 唐津店
BANS
マジカルガーデン 佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
ウエスト 諫早店
ゲームショップトムソーヤ
SASEBO GAME館ぴぁぶ 大野店／大塔店／
　早岐店／日野店／本店
ファミコンハウス 道ノ尾店／西三岸店
メディアファブ 諫早店／大村店

GAME 大野店／大井店／別山店／花丘店／
　島崎店
■熊本県
ゲームアーブ21 ブリコラルモール南店
ゲームショップNo.1
熊本ゲーム店 ゲコタシアム
ランファイト 下村店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー 桃手店
トレズララブ 一の宮店／大津店／山鹿店
マジカルステーション 玉名店
GAMING 本店／嘉島店／長嶺店
■大分県
トトトハ
ゲームミュージアム 中津店
JOYフレンド 中津店／府内店
TVチャンプ 府内店／中町店／宇佐店／大分店／
　日出店／別府店
ヤージコム
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店／大分賀来店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ 佐土原店
シーガル宮崎 佐土原店
ベストソフトタウン 都城店／日向店
ベスト電器LIMB 日南店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 鹿屋店／木口店／
　川内店／西原店／和田店
がらっぱ堂
ファミサラス 国分店
アリスの店 国分店
Wonder GOO 鹿屋店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

JUSCO ゲーム取扱い店

Daiei ゲーム取扱い店

ビックカメラ ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店

GameStand 全店

カメレオンクラブ 全店

TOPBOY 全店

wanpaku 全店

セブンイレブン 全店

サークルK 全店

サンクス 全店

FamilyMart 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

日本ファルコムが贈る期待の和風シミュレーションRPG『VM JAPAN(ブイエムジャパン)』。8人の個性豊かな幻魔使いたちを主人公に、幻魔を操り和国で起きた異常事態の謎を解明しよう!

VM ジャパン

■日本ファルコム ■シミュレーションRPG
■発売中 ■オープン価格
■スペック:Windows95/98/Me/2000/XP
CPU:PentiumII または Celeron 300MHz以上 メモリ:Windows95/98/Meで96MB以上、Windows2000/XPで128MB以上 ハードディスク:610MB以上の空き容量 ディスプレイ:解像度1024x768以上必須 65,536色(HighColor/16bit)表示可能なもの 対応音源:DirectSoundに対応したサウンドカード

新感覚のシミュレーションバトルゲーム!

将棋のような奥深さを持ちながらも、わかりやすいゲームシステムで誰もがハマるシミュレーションゲーム、それが『VM JAPAN』だ。このゲームは日本ファルコムから1997年に発売された『Vantage Master』シリーズの最新作となる。

主人公は、巫女、剣士、抜け忍、破戒僧など個性豊かな8人の幻魔使いから、ひとりを選んでプレイする。このゲームでユニットとして使うことになるのは主人公と主人公が操る幻魔たち。幻魔は敗北しても再び召還すればいいが、主人公が負けてしまえばそれまで。主人公を守りつつ、いかに相手の幻魔が苦手とする属性を持つ幻魔を差し向けるかが、勝敗をわける重要な鍵となるだろう。

物語の舞台は"星落とし"と呼ばれる儀式が何者かによって行われ、荒廃してしまった世界だ。プレイヤーとして選ばなかった主人公たちは、ストーリーモードで対戦相手として登場することもあるぞ。

ネットワーク対戦も可能なのだ!

『VM JAPAN』では、インターネット、LANなどを使いプレイヤーどうしの対戦を楽しむことができるモードが存在する。それが、ネットワークモードだ! ユーザーどうしの対戦だから、ほかのプレイモードにはない緊張感が楽しめる。互いにふだん培った戦略をここぞとばかり見せつけよう。



⬆ネットワークモードは、プレイヤーの環境に合わせて4つの接続種類を選択可能だ。

ストーリーモード



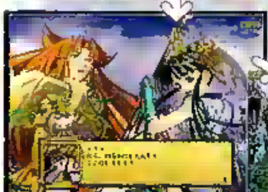
➡まずは主人公となるキャラクターを選択。



➡敵を倒せば終了。敵幻魔使いが降伏してくる場合も。



⬅戦場によっては時刻の変化も。幻魔は時刻で性能差が出るぞ。



⬆戦闘まえにイベント発生。キャラの会話が楽しい。



⬅地形もさまざま。特徴に合わせて幻魔を使え!

勝利

⬇戦闘終了後は互いの戦績が表示される。使用した幻魔の種類や数、プレイ時間がわかるのだ。



フリーモード



⬆全国自由に戦場を闊歩できるフリー対戦モード。純粋にとことん楽しめる。



⬅大和神殿に仕える活発な神楽巫女。舞踏が得意。



⬅海の異変を探るべく南方の島から和国へやって来た。



⬅とある大名家の娘。やんちゃでわがままのようだ。

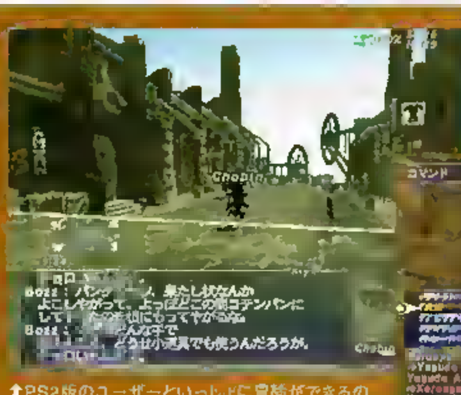
PC NET GAME NOW!!

ネットワークゲーム最新情報

PS2用のソフトとして5月に発売されたネットワークRPG『ファイナルファンタジーXI』だが、Windows版も正式に決定した(現在ベータテスト中)。

PS2版『ファイナルファンタジーXI』をプレイするためには、BB Unitという PS2専用のLANポート付きハードディスクユニットが必要だ。しかしBB Unitを購入するために特定プロバイダの会員になることが必要で、初期出費額の高さや条件の厳しさもあって、DC版『ファンタシースターオンライン』などに比べると、まだプレイヤー数が少ない。しかし、Windows版ではパソコンのハードディスクやLANポートなどがそのまま使えるため、少ない出費額でプレイできるわけだ。

ただし、PS2のグラフィックを限界まで使用していると評判の同ゲームをパソコンでプレイするには、ある一定以上のスペックが必要(ベータテストではPentium4以上でGeForce3以上、メモリ128MB以上を推奨)。これを機にパワーアップしとく?



⬆PS2版のユーザーといっしょに冒険ができるのだろうか?(現在のところ詳しいアナウンスはされていない)

⬇発売日は2002年度中。いまからグラフィックボードなどの下調べをしておくのもいいかも。



ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍

全コースでクレイジーを目指せ!!



3つのコースと25個のミニゲームを徹底攻略！ドライブテクの基礎もみっちり伝授！　隠し要素も完全公開はもちろん、本書だけの開発者座談会は秘話盛りだくさんだぞ！

クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイドブック

7月25日発売予定　価格未定

『叢』のすべてを解き明かす!!



全ミッションを完全攻略！　各A.R.K.の性能はもちろん、基本的な扱いかたから機体ごとの特性まで徹底検証するぞ。数々の美麗グラフィックも満載されたファン必携の一冊！

叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック

7月25日発売予定　価格未定

全コース1位奪取をナビゲート！



RALLISPORT CHALLENGE ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック

全48コースのマップを掲載し、主要コーナーの進入速度やショートカットポイント、セッティング方法までも指南。さらに、いち早く隠しコース、マシンの出しかたも完全公開するぞ！

好評発売中　定価1400円+税

「ビストロ」のすべてがここに！



ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック

ゲームで使用されたグラフィックの完全掲載から、全キャラのコンプリートクリアー間違いなしの徹底攻略まで、ゲームの魅力をすべて詰め込んだ1冊。描き下ろしイラストの表紙が目じるしです！

好評発売中　定価2400円+税

▶惑星ヘイローで戦い抜く術を徹底指南!!

HALO ヘイロー サバイバルガイドブック



好評発売中　定価1400円+税

▶難解ステージを完全サポート

ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック



好評発売中　定価1280円+税

▶全マップ掲載で最終ステージまで迷わない！

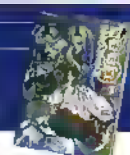
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック



好評発売中　定価1200円+税

▶未公開&描き下ろしイラスト満載！

式神の城 公式設定資料集



好評発売中　定価2400円+税

▶連続技も隠しコスチュームもこれ1冊で

DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック



好評発売中　定価1000円+税

▶全20ミッションを完全攻略!!

DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック



好評発売中　定価1380円+税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：株式会社アスキーイーシー 03・5351・8202　http://www.famitsu.com/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850(営業局)

Xbox公式サイト xbox.jp 通信

xbox-live.jpオープン!!

いよいよ発表されたXboxのオンラインサービス"Xbox Live"。このXbox Liveの専用サイトがオープン決定! オンラインサービス開始まで、この専用サイトでさまざまな情報や解説を行っていくぞ。オープン当初は、オンラインサービス統括部長の小出氏のインタビューなどで構成されるようだ。



↑Xbox期待のオンラインサービス"Xbox Live"。βテストの募集も行われるぞ。

Xbox情報発信サイト拡大中!

Xboxを応援するファンサイトや情報を発信するサイト。好評のこのサイトに、7月中旬からニフティのゲームサイトが参加してくれるようなのだ。もちろん、Xboxのゲーム情報を発信開始予定だ。今後ほかのサイトでもXbox情報発信ページが続々オープンするのだ。もちろん現在の[illegible]発信予定なのでチェックしてみよう。



↑ファンコミュニティーページ。もちろん本誌サイトもリンク。がんばります!

コラム連載がサイトへ移動

ニュースレターで好評の、著名人によるXboxをプレイした感想などを語ってもらう連載コラム。7月からはXbox.jpサイト上にページをオープンするぞ。6月のコラムは、NHK教育テレビのフランス語講座で人気の仲根かすみさんが登場。サイトオープンとなる7月は、『仮面ライダーアギト』のヒロイン風谷真魚役で人気の秋山莉奈さんが登場。ぜひ新しいコラムもチェックしてね。ニュースレターも引き続きよろしく。





ゲームページも充実してます

Xboxゲーム情報もますます充実。好評発売中の『トライアングル・アゲイン』のページもオープン。マイクロソフトタイトル以外もどんどん紹介されている。『叢-MURAKUMO-』、『鉄騎』などの期待作もぜひチェック。マイクロソフト今冬最大の期待作、『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』のページもすでにオープン中!



↑ミュージックアドベンチャー『トライアングル・アゲイン』を要チェック!!

WebMasterからのメッセージ

カミカミです。6月はワールドカップが開催していたので、Xbox事業本部でも大事なXboxカンファレンスがあるというのに、みんな試合を気にしながら準備をしていました(笑)。ところで7月は夏休みが近いとあって、夏発売するゲーム情報やイベントなどを更新するので、毎日必ずチェックしてイベントなどに参加してくださいね!

From Xbox Retail Marketing department

小売店情報

Xbox Try More! キャンペーン開催

7月のゲームショップ関連では、なんと"Xbox Try More! キャンペーン"を開催。7月1日から8月31日の期間中、Xboxソフトを2枚買って応募すると、パイオニアの5.1chサラウンドヘッドホンが抽選で300名に当たる。Xbox本体購入の先着50000名には、『叢-MURAKUMO-』のデモムービーと『クレイジータクシー3 ハイローラー』体験版の2枚セットがもらえるぞ。このチャンスにXboxソフトをどんどん買っちゃいましょう。キャンペーンの詳細はぜひ店頭で確認しよう。お店が近くにない人は、Xbox.jpで確認してみてね。先着プレゼントは数に限りがあるのでお早めに!



↑『クレタク3』体験版だけでもうれしいのだ。発売まで遊び倒して待とう。



↑ソフトのホログラムシールを2枚、ショップなどに置かれた応募専用ハガキに貼って送れば、抽選で当たる。

Xbox広報ここだけの話 ―教えて市川さん―

Q アメリカタイトルは、日本にこないんですか? 教えて!!
愛知県 鈴木南登 15歳

A 先日のXbox Conferenceで、マイクロソフトからXbox Live対応の『MechAssault』や『Midtown madness3』といった、米国で制作中のタイトルを日本でも発売することを発表しました。まだ具体的な発売日などは未定ですが、皆さんに公開できるようになったらお知らせしますので、それまでお待ちください。

Q セガの『シェンムー』が総制作費70億って話だったけど、マイクロソフトも100億くらいかけた超大作を出す予定はありませんか?
神奈川県 杉橋優 24歳

A 100億の超大作ゲームの予定はありませんね。制作費100億だと、どういったゲームができるのかな…? 個人的にも興味ありますね。企画で「あなたが考える100億のゲーム」でも募集しますか!

Q NEXASロゴに手を入れると何が起きますか?
東京都 加藤尚弥 14歳

A (笑)。何が起こるかわかりませんが、きっと何か新しい楽しさと遊びを手に入れることができると思います! それではまた来月。

来月採用者プレゼント!



↑来月は、超貴重な『ラリースポーツ・チャレンジ』のキャップを2名に!

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。来月採用者2名には、写真のキャップをプレゼントします。今月の鈴木さん、杉崎さんにはTシャツを、加藤さんにはポロシャツをお届けします。

X DATABASE

ソフト、周辺機器、ウラ技、攻略本情報、etc…
Xboxのお役立ちデータを総まとめ!!

Xboxに関するいろんなデータをまとめたデータベースコーナー。今回はウラ技はお休み。その代わり、Xboxタイトルのサイト情報をまとめてみました！

発売済みタイトル 公式URLリスト

6月27日までに発売されたXboxタイトルに関する公式サイトをリストアップ。サイト中にどのようなコンテンツがあるかも併記している。最近はネット上での動画配信，開発者インタビュー、ウラ技公開、PC用壁紙のダウンロードサービスなど、サービス精神旺盛なサイトが多数あるので興味のある人，ネットに接続できる環境の人は、ぜひご覧あれ。

幻魔　鬼武者 [illegible]
開発スタッフによる制作レポートのほか，解説つきスーパープレイ映像，壁紙コーナーなど。

信長の野望・嵐世記 http://www.gamecity.ne.jp/prodocts/products/ee/new/ranseiki/
シナリオ紹介やXｂｏｘ版ゲーム画面などを公開。関連書籍の紹介もあり。

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002 [illegible]
ゲームの紹介コーナーだけでなく，攻略コーナーも設置。その他，予告編ムービーも。

エアフォースデルタII http://www.konamistudio.com/ad2/
壁紙，ムービーダウンロードコーナーを設置。全スタッフのコメントとFAQもあり。

サイレントヒル2　最期の詩 [illegible]
Xbox版の画面を公開中。PS2版ページにはキャラクター紹介やBBSなどがある。

ハイパースポーツ2002 WINTER http://www.konamiosa.com/new/xhypers/
各種競技のムービーを公開。抽選でオリジナルシールがもらえるアンケートを実施中。

JSRF ジェットセットラジオフューチャー [illegible]
ムービーダウンロード，音楽紹介，お便り紹介コーナーを設置。攻略コーナーも準備中。

DEAD OR ALIVE 3 http://www.tecmo.co.jp/product/doa3/
キャラクター紹介，スクリーンショットを公開。FAQやイベントレポートもあり。

DOUBLE-S.T.E.A.L [illegible]
シナリオ・車種紹介、スクリーンショット，ゲーム紹介ムービーやリプレイムービーを公開

天空 Tenku Freestyle Snowboarding http://xbox.jp/software/tenku/
壁紙，i-mode用待ち受け画面がダウンロードできる。イベントレポート，ムービーなども。

ねずみくす [illegible]
FLASHを使ったゲーム紹介が中心。CMムービー鑑賞，着メロもダウンロードできる。

Project Gotham : World Street Racer http://xbox.jp/software/gotham/
システムを中心にゲーム紹介を設置。そのほか，ムービーが見られる。

新 歌舞伎 [illegible]
キャラクター紹介，システム解説のほか，掲示板を設置。オープニングムービーも公開中。

METAL DUNGEON [illegible]
ゲーム紹介のほか，壁紙のダウンロードコーナーを設置。ユーザーが書き込める掲示板もあり。

NBAライブ2002 [illegible]
[illegible]ウンロードコーナーを設置。攻略ヒント・アドバイスコーナーは必見だ。

式神の城 http://www.mediaquest.co.jp/shikigami/
CM・プロモーション用ムービーコーナー，ギャラリーを設置。スコアアタックコーナーも

ガンヴァルキリー [illegible]
ムービーつきの攻略ガイド，壁紙ダウンロードコーナーを設置。Q＆Aなども公開予定あり。

ESPN NBA2 Night 2002 http://www.konamiosa.com/new/nba2002_xbox/
スクリーンショットを中心としたゲーム紹介がある。商品アンケート実施中。

F1 2002 [illegible]
簡単なゲーム紹介，プレスリリースを公開中。スクリーンショットも見られる。

SSXトリッキー http://www.japan.ea.com/ssxtricky
スクリーンショットとムービーを公開中。壁紙，BGMのダウンロードコーナーもあり

ノックアウトキング2002 [illegible]
ムービー，壁紙のダウンロードコーナーを設置。スクリーンショット，ボクサー紹介もあり。

Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT http://www.capcom.co.jp/product/ufc2/ufc.htm
スクリーンショット鑑賞，選手紹介コーナーなど。プロモーションムービーも公開中。

HALO [illegible]
体験レポートやイベントレポートなど。CM，ムービー，音楽をダウンロードできる。

2002 FIFAワールドカップ http://www.japan.ea.com/2002fifaworldcup/
スタジアム紹介，裏技コーナーを設置。各機種のスクリーンショットも公開中。

ミストIII　エグザイル [illegible]
ムービー，コラムコーナーを設置。ミストIII公式サイトへのリンクもあるが，すべて英語。

実況ワールドサッカー2002 http://www.konamiosa.com/new/xbox_ws2002/
ゲーム紹介とアンケートを設置。サッカー知識が身につくMAJOR A制作室も。

マッドダッシュ　レーシング [illegible]
スクリーンショット集，ラフ画やイメージボードなどを集めたギャラリーを設置。

プチコプター http://www.aquasystem.co.jp/www/xbox_p_cop/a_p_cop.htm
Xbox版のゲーム紹介とスクリーンショットがあり。Winsows版サイトに機体紹介も。

ビストロ・きゅーぴっと [illegible]
掲示板，攻略掲示板を設置。ユーザーからの投稿イラストも掲載している。

ラリースポーツ・チャレンジ http://xbox.[illegible]ftware/rsc/
ゲーム紹介のほかに壁紙，ムービーのダウンロードコーナーを設置。イベント情報なども。

ファントムクラッシュ [illegible]
[illegible]のほ[illegible]ムービー，壁紙のダウンロー[illegible]スタッフコメントも

Xboxハード＆周辺機器カタログ



Xbox 発売中/24800円
Xbox Special Edition (5万台限定) 発売中/39800円
コントローラ（ブラック） 発売中/3500円
コントローラ（グレー） 発売中/3500円
メモリユニット 発売中/3500円
DVDビデオ再生キット 発売中/3800円
Xboxコミュニケータ（仮称） 発売日未定/価格未定
標準AVケーブル 発売中/1500円
拡張AVパック 発売中/3000円
コンポーネントAVパック 発売中/3000円
Xboxシステムリンクケーブル 発売中/1200円
RFアダプタ 発売中/2500円
電源コード 発売中/1000円

スラストマスター製品

360モデナレーシングホイール 発売中/7980円
フォックス2 プロジョイスティック 発売中/5980円
フリースタイラーボード 発売日未定/価格未定
ナスカープロビクトリー 発売日未定/価格未定
Uパッド 発売日未定/価格未定
2002FIFA WORLD CUP Programmable Gamepad（※1）発売中/2980円
トップガンアフターバーナー ジョイスティック 発売日未定/価格未定
8MBメモリユニット 発売日未定/価格未定

HORI製品

ファイティングスティックEX 発売日未定/価格未定
DEAD OR ALIVE スティック 発売中/5980円

[illegible]ンスタ[illegible]ム製品

XBゲームリンク400 発売中/オープン価格
XBゲームリンク300 発売中/オープン価格
XBゲームリンク200 発売中/オープン価格
XBゲームリンク100 発売中/オープン価格

※1 デザインが異な[illegible]が，本機[illegible]同機能を有する「ファイヤーストームデュアルパワーゲームパッド」8月に発売予定（[illegible]2980円）

発売済みタイトルレビュー（2002年6月27日まで）36本

31 pts　幻魔　鬼武者
2月22日　6800円　ACT
カプコン　1人用／3ブロック
PS2でミリオンセラーを達成した「鬼武者」に新要素（システムの改良、新コスチュームや敵の追加など）を付加して移植。とくにアクション面が大幅に強化されており、攻撃力強化の紋章や3段階の溜め攻撃が追加された。

29 pts　信長の野望・嵐世記
2月22日　9800円　SLG
コーエー　1人用／326ブロック
Windows版同名作の移植。戦国武将となって富国強兵に励み、天下統一を目指す。合戦シーンは、シリーズ初となる3Dリアルタイム制を採用。内政時には扱い次第で敵にも味方にもなる諸勢力との駆引きも導入されている。

25 pts　ESPN Winter X Games Snowboarding 2002
2月22日　6800円　SPT
コナミ　2人同時／4ブロック
米スポーツチャンネルESPNが開催する"X Games"をゲーム化。実在のプロライダー13名が出演しており、オリジナルライダーの作成も可能。特定の条件下でトリックをキメる、走行順位を競い合うなど4つの競技が楽しめる。

25 pts　エアフォースデルタII
2月22日　6800円　STG
コナミ　1人用／13ブロック／5.1ch
世界各国の戦闘機が登場する3Dシューティング。ミッションを成功させると報奨金が支給され、それを元手により強力な機体を購入し、戦地に赴く。往年のコナミキャラが隠し機体で出現するなど、マニア好みの演出もアリ。

33 pts　サイレントヒル2　最期の詩
2月22日　6800円　ADV
コナミ　1人用／13ブロック
PS2で好評を博したホラーADVの移植作。亡き妻から差し出された手紙の謎を解明するため、故郷を訪れた主人公が見たものとは……。Xbox版ではマリアを主人公にしたミニシナリオも追加され、新たな恐怖を体験できる。

26 pts　ハイパースポーツ2002 WINTER
2月22日　6800円　SPT
コナミ　2人同時／4ブロック
スキージャンプやフィギュアスケート、ボブスレーなど10種目の冬季スポーツに挑戦できる。インターネット上のランキングサイトでゲーム中のパスワードを入力すれば、ほかのユーザーとスコアを競い合うことも可能だ。

36 pts　JSRF ジェットセットラジオフューチャー
2月22日　6800円　ACT
セガ　4人同時／9ブロック／5.1ch／HDTV
アニメのようだが、じつはポリゴンという独特のCG表現が特徴。架空都市トーキョーをインラインスケートで疾走し、建物やキャラにグラフィティを描きまくる。画面分割対戦も可能で、最大4人までのバトルが行える。

34 pts　DEAD OR ALIVE 3
2月22日　6800円　格闘
テクモ　4人同時／6ブロック／5.1ch／HDTV
テクモの人気格闘シリーズ第3弾。蛇拳のクリスティ、酔八仙拳のブラッド、空手家のヒトミを新キャラとして追加。ガード返し技や軸ずらし、空中投げといった新システム採用で、対戦時はより深みのある攻防が味わえる。

31 pts　DOUBLE-S.T.E.A.L
2月22日　6800円　ACT
BUNKASHA GAMES　1人用／4ブロック／5.1ch
通行人や車がひしめき合う街中をクルマで爆走し、物資輸送や敵車破壊などのミッションに挑戦。走行中のクルマや建物にはいくらぶつかってもオーケー。ゲーム中のいたるところでド派手なクラッシュシーンが炸裂する。

27 pts　天空－Tenku－ Freestyle Snowboarding
2月22日　6800円　SPT
マイクロソフト　4人同時／7ブロック
プロボーダー14名協力のもと、フリースタイルのスノーボードを再現。実測に基づき再現された広大なゲレンデは、どこを滑ってもオーケー。随所にあるレールやジャンプ台を使ってトリックをくり出し、高得点を競い合う。

19 pts　ねずみくす
2月22日　6800円　ADV
マイクロソフト　1人用／29ブロック／5.1ch
平和に暮らす家ねずみのアポロたち。しかし、ある日突然ヨソモノネズミが出現！　邪魔なヨソモノを追い出すため、アポロたちを操って家中を探索しよう。ステージの最後には、ボス敵とのバトルが待ち受けているぞ。

31 pts　Project Gotham : World Street Racer
2月22日　6800円　RAC
マイクロソフト　4人同時／4ブロック／5.1ch
タイムだけでなく、"どれほど華麗に走ったか"が評価基準となるシステムを採用。評価に応じてポイントが与えられ、得たポイント数に応じて福果車種（すべて実車）や世界の4大都市を再現したサーキットが増えていく。

25 pts　斬 歌舞伎
2月28日　6800円　格闘
示現　4人同時／5ブロック
歌舞伎衣装に身を包んだ12名の役者が舞台上で闘う、和風テイスト満載の対戦格闘。3人の役者を率いて江戸から京を目指す"旅興行"モードでは、最大4人までのプレイが可能。格闘要素を織り交ぜたスゴロクを楽しめる。

24 pts　METAL DUNGEON
2月28日　6800円　RPG
パンサーソフトウェア　1人用／7ブロック
潜るたびに形が変わる自動生成ダンジョンが舞台。最大5人のパーティーを編成し、地下100階を目指す。ストーリー的要素はなく、"ひたすらダンジョンへ潜る→キャラの能力アップ"というストイックなゲーム性を持つ。

28 pts　NBAライブ2002
3月7日　6800円　SPT
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　4人同時／5ブロック
NBA公認プロバスケットボールゲーム。登場選手、チームは実名で、実況には米スポーツチャンネルESPNのアナウンサーを起用。ゼネラルマネージャーとなってドラフトやトレードをこなし、チーム運営をするモードも収録。

28 pts　式神の城
3月14日　6800円　STG
メディアクエスト　2人同時／210ブロック
アーケードから移植された縦スクロール型シューティング。自機となる5人のキャラが有する特殊攻撃"式神攻撃"、敵弾や敵キャラに近づくと得点が最大で8倍まで跳ね上がる"T.B.S."などのシステムを採用している。

33 pts　ガンヴァルキリー
3月21日　6800円　STG
セガ　1人用／8ブロック／5.1ch／HDTV
コントローラーの左、右スティックの組み合わせで多彩なアクションがくり出せるアクションシューティング。機動性に優れたケリー、火力重視のサブロウタのいずれかを操り、ワラワラ迫り来る異型モンスターをなぎ倒す。

27 pts　ESPN NBA2 Night 2002
3月28日　6800円　SPT
コナミ　4人同時／57ブロック
アメリカのプロバスケットボールNBAを2000～2001年のデータを用いて再現。全29チーム340名の選手が実名で登場する。選手のトレードやドラフトを行い、シーズン優勝を目指すモードでは、チームの運営も体験できる。

26 pts　F1 2002
4月4日　6800円　RAC
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　4人同時
2002年度のデータを反映したF1レースゲーム。ピットから無線通信が流れる演出により、レース状況を音声で通知。実戦同様にラウンドを回って優勝を狙う"グランプリモード"のほか、4人までの同時対戦もおこなえる。

34 pts　SSXトリッキー
4月4日　6800円　SPT
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　2人同時
スーパークロスを題材にしたスノーボードゲーム。世界中に設けられた全10コースでスピード勝負の"レース"やトリックを競う"ショーオフ"に参加。一定の成績を取れば、より高性能なボードや新コスチュームを入手できる。

31 pts　ノックアウトキング2002
4月4日　6800円　SPT
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　2人同時／7ブロック
モハメド・アリやイベンダー・ホリフィールドなど、リアルに再現された往年のチャンピオンでプレイ可能なボクシングゲーム。世界チャンピオン打倒を目標に、オリジナルボクサーを育成する"キャリアモード"も収録。

29 pts　Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT
4月18日　6800円　格闘
カプコン　2人同時／11ブロック
何でもありの過激な格闘技大会UFCを再現。27人以上の実名選手が登場し、金網で仕切られたオクタゴンの中、闘いをくり広げる。お互いの攻撃を読み合い、打撃や関節技などを使いわける緊張感溢れるシステムが魅力。

37 pts　HALO
4月25日　6800円　ADV
マイクロソフト　4人同時／2800ブロック／5.1ch
アメリカで大ヒットしたプレイヤー視点のシューティングアドベンチャー。さまざまな武器や乗物を駆使し、人類の敵コヴナントと戦う。画面分割で4人同時、Xboxどうしを接続すれば、最大16人までの同時対戦も行える。

31 pts　2002 FIFAワールドカップ
5月2日　6800円　SPT
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　4人同時／45ブロック
2002FIFAワールドカップ、JFA公認により2002年ワールドカップを再現。出場代表チームや選手、大会用スタジアムは言うに及ばず、大会日程や組み合わせなど、2002年ワールドカップと同じ状況で同大会を追体験。

29 pts　ミストIII　エグザイル（※2）
5月2日　6800円　ADV
メディアクエスト　1人用／1807ブロック／5.1ch
PCで大ヒットした同名作を移植。美麗なCGで描かれた「ミスト」の世界を移動して、怪しい場所を調査し、この世界に隠された謎を解き明かす。Xbox版の特典として30分以上に及ぶ、メイキングムービーも収録されている。

25 pts　実況ワールドサッカー2002
5月23日　6800円　SPT
コナミ　4人同時／41ブロック
コナミの実況サッカーシリーズをPS2から移植。試合中に流れる本物さながらの実況中継は本作でも健在。登場する選手はすべて実名で、ゴールやファール時にはクローズアップされた選手たちのデモシーンが挿入される。

26 pts　マッドダッシュ　レーシング
5月30日　6800円　RAC
アイドス・インタラクティブ　4人同時／6ブロック
危険な罠や秘密のショートカットが隠れたコースを4人で疾走。ただ走るだけでなく、壁やハシゴをよじ登る、川を泳ぐ、空を飛ぶ、ライバルを殴って走行を妨害するなど、数多くのアクション要素が盛り込まれている。

24 pts　プチコプター
5月30日　6800円　ACT
アクアシステム　1人用／31ブロック
ラジコンサイズの小さなヘリコプターを操縦し、家の中を飛び回るフライト系アクション。各部屋に配置された☆を集めたり、用意された課題をクリアーしていくことで、全9種類のヘリコプターを操縦できるようになる。

28 pts　ビストロ・きゅーぴっと（※3）
6月13日　5800円　TBL
サクセス　2人同時／8ブロック
主人公は1年間だけレストラン経営を任された料理学院生。経営の傍ら、街へ出て女の子と出会いをくり返せば、好感度がアップ。親密になった女の子とは新メニューを開発したり、デートを重ね、ふたりの愛をはぐくむのだ。

— pts　梅沢由香里の囲碁セミナー
6月13日　5800円　TBL
サクセス　2人同時／9ブロック
梅沢由香里四段が初心者向けに囲碁のルールや基本戦法を解説。さらにプレイヤーの打った手に対して音声による評価もなされる。また、対CPU戦では、プレイヤーの実力に応じて5段階のレベルから難易度を選択できる。

— pts　高橋純子の麻雀セミナー
6月13日　5800円　TBL
サクセス　4人同時／9ブロック
プロ雀士・高橋純子協力による麻雀ゲーム。初心者から上級者までを対象にした"麻雀講座"では、実写ムービーで対局テクニックを学べるほか、実際に対局を行う際は、30種類以上の細かいルール設定や対戦記録の確認が可能。

— pts　中島哲也のオセロセミナー
6月13日　5800円　TBL
サクセス　2人同時／8ブロック
名人の座に輝いたこともある中島哲也6段が全面協力。オセロ対局を楽しむCPU戦以外に同氏からアドバイスを受けられる"講義モード"を用意。ひとまわり大きな盤で遊ぶ"グランドオセロ"や、8角形の"88オセロ"も遊べる。

— pts　米長邦雄の将棋セミナー
6月13日　5800円　TBL
サクセス　2人同時／11ブロック
講師役に米長邦雄永世棋聖を起用。CPUの強さは5段階から選択でき、最高レベルでは同氏を模した思考ルーチンと対戦可能。棋力を測る"将棋講座"では、各種テストが設けられており、成績に応じて段位が認定される。

34 pts　ラリースポーツ・チャレンジ
6月13日　6800円　RAC
マイクロソフト　4人同時／36ブロック／5.1ch／HDTV
三菱、スバル、ランチャなどの自動車メーカーからのライセンス取得により、全29種類のラリーカーが登場。実車に基づいたリアルな挙動の各車を操り、砂漠や雪上など、本物のラリーでもおなじみのコースを走り抜ける。

32 pts　ファントムクラッシュ
6月20日　6800円　STG
マイクロソフト　1人用／13ブロック／5.1ch
近未来の荒廃した東京で開催される、ロボットどうしのバトル"ランブリング"に参戦。自分の戦闘スタイルに合わせて戦闘用機動歩兵スクービーを改造、敵機を撃破。得た報酬でより強力なスクービーを作り上げるのだ。

27 pts　トライアングル・アゲイン
6月27日　6800円　ADV
キキ　1人用／10ブロック／5.1ch
芸能界にスカウトされた主人公灯が、トップスターへと上り詰める姿が描かれるアドベンチャーゲーム。プレイヤーが音を聴き分けて選択肢を選ぶなど、音楽的な要素を付加してストーリーを盛り上げる演出が特徴的。

攻略本・関連書籍一覧

書名	発売元	価格	ISBNコード
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2・TAPOUT完全攻略ガイド	双葉社	1600円（税別）	4-575-16321-X
ガンヴァルキリー　パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1280円（税込）	4-7577-0857-2
幻魔 鬼武者 ～打鬼幻魔・秘技伝承の書～	DigiCube	1600円（税別）	4-8878-7026-4
幻魔 鬼武者 完全攻略ガイド	双葉社	1000円（税別）	4-5751-6308-2
サイレントヒル2　最期の詩　公式ガイド	NTT出版	1300円（税別）	4-7571-8119-1
JSRFジェットセットラジオフューチャー　パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1200円（税込）	4-7577-0822-X
式神の城　公式設定資料集	エンターブレイン	2400円（税込）	4-7577-0873-4
DOUBLE-S.T.E.A.L　オフィシャルガイドブック	エンターブレイン	1380円（税込）	4-7577-0796-7
デッド オア アライブ3 公式攻略ガイド	講談社	1200円（税別）	4-06339-652-5
デッド オア アライブ3　ガイドブック	エンターブレイン	1000円（税込）	4-7577-0828-9
デッド オア アライブ 3 パーフェクトガイド	ソフトバンクパブリッシング	1600円（税別）	4-7973-1884-4
2002 FIFA ワールドカップ™　選手名鑑	デジキューブ	1500円（税別）	4-8878-7039-6
信長の野望 嵐世記 コンプリートガイド(上)	コーエー	1400円（税別）	4-8771-9856-X
信長の野望 嵐世記 コンプリートガイド(下)	コーエー	1400円（税別）	4-8771-9857-8
ビストロ・きゅーぴっと　公式ビジュアルファンブック	エンターブレイン	2400円（税別）	4-7577-0937-4
ヘイロー　サバイバルガイドブック	エンターブレイン	1400円（税込）	4-7577-0886-5
ヘイロー パーフェクトガイド	ソフトバンクパブリッシング	1300円（税別）	4-7973-2041-9
METAL DUNGEON オフィシャルガイドブック	メディアックス	1238円（税別）	4-89613-903-8
ラリースポーツ・チャレンジ　パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1400円（税別）	4-7577-0822-6
Xbox STORY	NTT出版	1400円（税別）	4-7571-8118-3

これから発売される攻略本

URAKUMO　オフィシャルガイドブック　月25日
トライアングル・アゲイン　公式ビジュアルファンブック　8月発売予定／価格未定
すべてエンターブレインになります

※2：プレミアム版（9800円）も発売されています。　※3：どきどきレシピ付きも発売されています（9800円）。

記号は、［発］……発売日、［価］……価格、［ジ］……ジャンル。ジャンル内容はACT……アクション、SLG……シミュレーション、RAC……レーシング、SPT……スポーツ、STG……シューティングとなります。

X COMING SOON

締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

コナミから超定番の将棋シリーズが発表された。秋の夜長に向けて、じっくり遊べるソフトを物色するのもいいかも（って夏もまだなのに気が早すぎるって！）。

永世名人6

発売日	今夏発売予定	価格	未定
発売元	コナミ	その他	――
ジャンル	将棋		

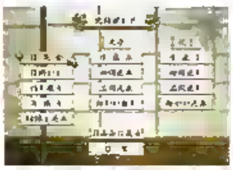
将棋ソフトの定番『永世名人』シリーズの最新作がXboxに登場。グラフィックはもちろん思考エンジンもパワーアップし，序盤の駒組みや終盤の攻め，粘り強さは有段者もうなる仕上がりだ。また，矢倉や振り飛車などの戦型を研究できる定跡ガイドや，詰め将棋を編集してCPUに解かせる機能も搭載している。



↑盤面や駒は，木の質感が感じられるほど美しく表現されている。

30万手以上の最新定跡データで腕を磨ける

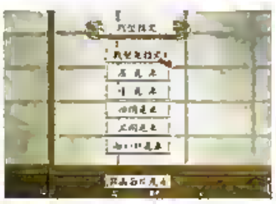
今作は30万手以上もの定跡データを収録。CPUは相手の待ち時間も先読みするため，歯ごたえのある対局が楽しめる。CPUの戦型は居飛車や中飛車など6パターンから選択でき，苦手な戦型を指定して対策を練ることも可能だ。また，定跡ガイドでは相矢倉や四間飛車といった13パターンの戦型を，ガイドにしたがって学ぶこともできる。



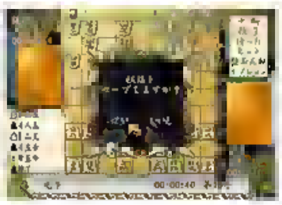
↑定跡ガイド。戦型を指定すれば，CPUが再現する。



➡相矢倉のガイド。CPUどうしで対局させ，駒運びなどを研究することもできる。



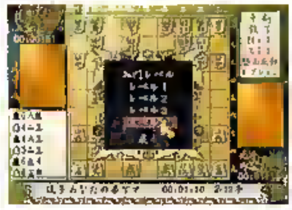
➡戦型無指定を選べばCPUは最良の手を指す。



←棋譜データをセーブ/ロードする機能もある。

初心者もじっくり学べるサポート機能が充実

有段者が本格的にプレイできる内容でありながら，初心者も楽しめるのがシリーズの長所。CPUレベルは5段階から選択できるほか，駒落ち対局も可能だ。また，駒の動きを表示するガイド機能やつぎの一手に関するヒント機能も搭載。



←入門レベル～レベル4まで難易度を変更可能。



↑香落ちや飛車落ちなどのハンデを設定できる。自由設定なら自由に駒を配置可能。



⬇ガイド機能で対局中にも駒の動きを表示できる。動かしかたが自然に身につくぞ。

実力アップに役立つ詰め将棋や目隠し将棋が可能

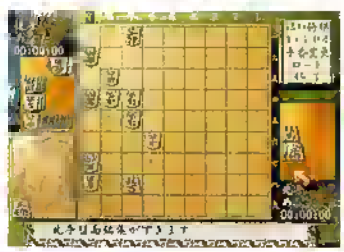
詰め将棋モードではプレイヤーが棋譜を編集して，CPUに解かせることが可能。これによって効率のよい詰めかたを学べるのだ。また，詰め将棋問題も収録されているほか，駒の字や向きを隠して対局する目隠し将棋も楽しめる。



←上級者向けの目隠し将棋。隠す内容を選択。



↑詰め将棋モードでは任意で駒を配置して作った問題や，対局中のデータをロードしてCPUに解かせることができる。



⬇CPUの的確な駒運びを学べば実力もアップ。解答はリプレイで何度でも見られる。

世界コンピュータ将棋選手権でも実力を発揮

CSA（コンピュータ将棋協会）主催で開かれる"世界コンピュータ将棋選手権"は，世界最強のコンピューター将棋プログラムを決める大会。歴代の優勝ソフトには森田将棋，金沢将棋，東大将棋など，コンシューマーでおなじみのソフトが名を連ねているが，何を隠そう永世名人こそ，栄えある初代チャンピオンソフトだ。最新作の「6」も，5月3～5日に千葉県木更津市で開催された第12回選手権に参加。全世界から出場した51チーム中，みごと優秀作として入賞を果たした。30万手以上の最新定跡データを詰めこんだ思考ルーチンはダテではないのだ！



↑大会での模様。中央が「永世名人」制作プロデューサーの吉村信弘氏。



←大会上位入賞者として，日本将棋連盟主催の「コンピュータ将棋王者決定戦」への出場権も獲得！

XSchedule
新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは6月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	オンライン
7月発売のソフト						
4日	マジデスファイト!	TAKUYO	アクション	6800円		
11日	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	コナミ	スポーツ	6800円		
25日	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	アスク	スポーツ	6800円		
	CRAZY TAXI 3High Roller	セガ	アクション	6800円	●	
	叢-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	アクション	6800円		
8月発売のソフト						
8日	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	スポーツ	5800円	●	
22日	鉄騎※1	カプコン	アクションシューティング	19800円	●	
29日	フライトアカデミー	アクアシステム	シミュレーター	6800円		
	WTA Tour Tennis Evolution(仮題)	コナミ	スポーツ	6800円		
9月発売のソフト						
19日	MARVEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes	カプコン	格闘アクション	価格未定	●	
下旬	BraveKnight～リーヴェラント英雄伝～	パンサーソフトウェア	シミュレーション	6800円	●	
	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	レース	価格未定	●	
10月発売のソフト						
10月	トランスワールドサーフ	アタリ	スポーツ	6800円		
	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円		
今夏発売のソフト						
	Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント(株)	シミュレーション	価格未定		
	永世名人6	コナミ	テーブル	価格未定		
今秋発売のソフト						
	WWE RAW	KAOOKAWA	格闘アクション	価格未定		
	紅の海 Crimson Sea	コーエー	アドベンチャー	6800円	●	
	真・三國無双2	コーエー	アクション	価格未定		
	グランドヒート	セガ	レース	価格未定		
	PHANTASY STAR ONLINE(仮題) ※2	セガ	RPG	価格未定		●
	DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	テクモ	スポーツ	価格未定		
	サウザンドランド（仮題）	フロム・ソフトウェア	シミュレーションRPG	価格未定		●
	Jockey's Road	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定		
今冬発売のソフト						
	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	価格未定		
	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	アクション	価格未定		
	メタルギアソリッド2 サブスタンス	コナミ	アクション	価格未定		
	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	価格未定		
	格闘超人	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定		
	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	アクション	6800円		
2002年発売のソフト						
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	価格未定	●	
	segaGT2002	セガ	レース	価格未定	●	
	パンツァードラグーン オルタ(仮題)	セガ	3Dシューティング	価格未定	●	
	機甲兵団J-PHOENIX＋	タカラ	アクション	6800円		
	機甲兵団J-PHOENIX＋ 初回限定版・大河原邦男バージョン	タカラ	アクション	6800円		
2003年1月発売のソフト						
1月	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定		
2003年3月発売のソフト						
3月	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定		
2003年春発売のソフト						
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定		
	TOP ANGLER 2（仮題）	シムス	スポーツ	価格未定		●
発売日未定のソフト						
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定		●
	デネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	価格未定		
	真・女神転生 NINE	アトラス	RPG	価格未定	●	●
	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	アドベンチャー	価格未定		
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定		●
	スパイクアウト エクストリーム（仮題）	セガ	格闘アクション	価格未定		●
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定		
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定		●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定		
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定		
	デッド トゥ ライツ（仮題）	ナムコ	アドベンチャー	価格未定		
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定		
	Kingdom Underfire II	パンタグラム	アドベンチャー	価格未定		
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定		
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定		
	オンラインRPG（仮題）	マイクロソフト	RPG	価格未定		●
	オンラインフィッシング（仮題）	マイクロソフト	スポーツ	価格未定		●
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定		●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定		●
	Whacked！	マイクロソフト	アクション	価格未定		●
	山佐Digiクロス（仮題）	ヤマサエンタテイメント	パチスロ	価格未定		●

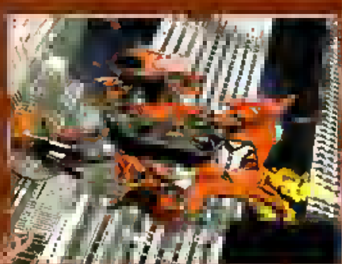
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1 専用コントローラー同梱
※2 Xbox Liveスターターキットに同梱

次号予告　ファミ通Xbox9月号

次号の内容は……

Xbox期待の『CRAZY TAXI 3 High Roller』と『叢-MURAKUMO-』のソフト発売直後にあたる次号では、この2大タイトル渾身の攻略をお届けします！　もちろん、必殺のスクープ&企画記事も大充実で、ページを繰る手をけっして休ませませんぞ！

『叢-MURAKUMO-』の徹底攻略など充実の内容!!



7月30日(火)発売　定価590円(本体562円)

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部『○○○』係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人　浜村弘一
編集人　松本秀寿
編集長　相沢浩仁
アートディレクター　山本和季
編集スタッフ　小林利治／松井謙進／加藤政樹／西村信行／佐藤稔／鈴木規直／遠藤栄昭／古岡陽一
制作スタッフ　井上里司／井上恭治／奥村隆史
フォトグラフ　St.Atom
進行　川合昇／藤田昇／中井俊一／釜下景紀
編集協力　麻布アルノ／阿部加奈子／池田智之／石井一成／石井ぜんじ／石坂篤／岩井真理
うちだじゅん／鳥涙レイ／蒼淵緋色／小池宗里子／齋藤かよこ／さいとうりか
佐々田貴志／佐藤大作／田浦健蔵／田川ラメ夫／戸塚俊一／中谷至／関座
ブチワラドットコム（砂田大輔）／三戸創代／百瀬牧／山口俊弘／ムゲン（鴉原誠）
制作協力　MdNコーポレーション（植松隆之、長村仁）／大西芸寮／風間莉吾
クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／佐藤大輔／ジオグラフィカ（木村明咲子）
デザイン・ファクトリー・IN（酒井 睦）／人見勝彦／深尾洋子
プラティバス（西田佳子、亜沢亜弥、小田原信晃）
フリーウェイ（加藤政明、小山巧、根本真里）／マイルズ（岡嶋俊久）／山内大助
リーフ（森広尚子）
広告営業　功刀秀樹／水本九州男／原川明広／平宗樹／安部寿一／桐山達夫
高師正人／藤下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／島田うれ順
雑誌営業　酒井朋昌／堂前秀隆
制作局長　髙木季道
マーケティング　上床光信／藤池特司／福田幸司
海外特派員　みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

X Present エックス・プレゼント

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて気になるXboxのソフト&関連グッズを貰っちゃおう! ご意見もお待ちしております。

1 ゲームソフト『CRAZY TAXI 3 High Roller』



3名

いかしたタクシードライバーとなって街中を駆け巡れ!! 新ステージも楽しめるぞ。

発売元:セガ
ジャンル:アクション

2 ゲームソフト『叢-MURAKUMO-』



3名

高機動メカA.R.K.を駆使して、超高層の街並みをハイスピードで駆け抜けろ!

発売元:フロム・ソフトウェア
ジャンル:アクション

3 ゲームソフト『トライアングル・アゲイン』



3名

音楽の要素が加味された、映画感覚で楽しめる新機軸のアドベンチャー。

発売元:キキ
ジャンル:アドベンチャー

4 E3メディアキャップ



5名

本誌編集部員がロサンゼルスで強奪してきたE3のプレス向けキャップを5名に。

提供:ファミ通Xbox編集部

5 アタリTシャツ



10名

これから新たな名作に期待…のアタリTシャツを10名にプレゼント。

提供:アタリ

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は8月30日(金)発売のファミ通Xbox10月号にて発表させていただきます。

応募締切 7月29日(月) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでおもしろかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.自営業 15.主婦 16.フリーター 17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか? 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox 2.スーパーファミコン 3.NINTENDO64 4.ニンテンドーゲームキューブ 5.プレイステーション 6.プレイステーション2 7.PS one 8.セガサターン 9.ドリームキャスト 10.ゲームボーイ(カラー版含む) 11.ゲームボーイアドバンス 12.ワンダースワン(カラー版含む) 13.NEOGEOポケット(カラー版含む) 14.パソコン 15.MSX

5 あなたがよく読む雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ゲームウェーブDVD 4.アルカディア 5.ファミ通PS2 6.Vジャンプ 7.ドリマガ 8.ゲーム批評 9.電撃王 10.電撃G's マガジン 11.LOGIN 12.コンプティーク 13.少年ジャンプ 14.少年マガジン 15.少年サンデー 16.少年チャンピオン 17.ヤングマガジン 18.ヤングジャンプ 19.週刊モーニング 20.コロコロコミック 21.ニュータイプ 22.アニメージュ 23.日経エンタテインメント 24.そのほか

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか? 表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 あなたの家庭の通信環境を教えてください。
1.電話回線 2.ISDN 3.ADSL 4.ケーブルTV 5.光ファイバー 6.そのほか

8 XboxのオンラインサービスXboxLiveについてどう思いますか?
1.ぜひ、遊んでみたい 2.今後のタイトルによっては遊んでみたい 3.興味はあるが通信環境が整っていない 4.これを機会に通信環境を整えたい 5.あまり興味はない

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	24	X SPECIAL:ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン
2	XboxLiveのすべて	25	連載:BraveKnight リーヴェラントアベニュー
3	緊急速報:メタルギアソリッド2 サブスタンス	26	特別企画:E3にみる海外Xbox事情
4	緊急速報:Marvel vs.Capcom2	27	特別企画:Xboxのソフトでよく見られるこのマークの意味を知っていますか?
5	緊急速報:WTA Tour Tennis Evolution	28	連載:プロジェクトX
6	緊急速報:WWE RAW	29	読者コーナー READER'S box
7	緊急速報:オールスターベースボール2003	30	連載:Xの系譜
8	緊急速報:グランドヒート	31	X攻略:HALO
9	New Game Cross Review	32	X攻略:ラリースポーツ・チャレンジ
10	X SPECIAL:NINJA GAIDEN	33	X攻略:ファントムクラッシュ
11	X SPECIAL:DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	34	X攻略:マッドダッシュレーシング
12	X SPECIAL:ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	35	X攻略:ピストロ・きゅーぴっと
13	X SPECIAL:CRAZY TAXI 3High Roller	36	X攻略:トライアングル・アゲイン
14	X SPECIAL:叢-MURAKUMO-	37	X攻略:プチコプター
15	X SPECIAL:真・女神転生NINE	38	連載:ARCADE GAME Front-line
16	X SPECIAL:鉄騎	39	連載:PC GAME Topics
17	連載:スマビスタイル	40	連載:Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
18	X SPECIAL:MAXIMUM CHASE	41	X DATA BASE
19	X SPECIAL:サウザンドランド	42	X Coming Soon
20	X SPECIAL:segaGT2002	43	X Schedule
21	X SPECIAL:エクスチェイサー	44	X Present
22	X SPECIAL:THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	45	付録DVD:Xbox Line-up Movies 2002 Summer
23	X SPECIAL:フライトアカデミー	46	付録小冊子:Xbox Player's Guide Vol.2 特別版

表2 購入予定ソフト

1	Innocent Tears	27	ティノクラインス3(仮題)
2	永世名人6	28	鉄騎
3	エクスチェイサー	29	鉄騎オンライン
4	NBAライブ2003	30	デッド トゥ ライツ(仮題)
5	オールスターベースボール2003	31	DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
6	O・TO・GI-御伽-	32	テネレッツァ
7	GAIA BLADE	33	トランスワールドサーフ
8	機獣超人	34	NINJA GAIDEN
9	機甲兵団J-PHOENIX+	35	NEVERLAND SAGA
10	Kingdom Underfire II	36	パンツァードラグーン オルタ(仮題)
11	グランドヒート	37	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)
12	CRAZY TAXI 3High Roller	38	フライトアカデミー
13	紅の海 Crimson Sea	39	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
14	サウザンドランド(仮題)	40	BraveKnight~リーヴェラント英雄伝~
15	THE HOUSE OF THE DEAD 3	41	MARVEL vs.CAPCOM2 New Age of Heroes
16	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	42	MAXIMUM CHASE
17	Jockey's Road	41	マジデスファイト!
18	真・三國無双2	44	MASTER SLAVE
19	真・女神転生 NINE	45	叢-MURAKUMO-
20	スパイクアウト エクストリーム(仮題)	46	名称未定(ナムコ)
21	segaGT2002	47	メタルギアソリッド2 サブスタンス
22	segaGT2002 Append Disk(仮題)	48	リッジレーサー最新作
23	segaGT2002 Online(仮題)	49	RUNE BRIO
24	ソウルキャリバー2	50	RELICS
25	WTA Tour Tennis Evolution(仮題)	51	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン
26	WWE RAW		

ファミ通Xbox 6月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト「メタルダンジョン」 岩手県/児玉充司、新潟県/小林泰和、愛知県/平松健史 ②ゲームソフト「ミスト3:エグザイル」 北海道/斉藤和彦、東京都/吉江研理、愛知県/砂川憲充 ③ゲームソフト「マッドダッシュレーシング」 北海道/金城光将、山形県/五十嵐修、秋田県/井畑健太 ④「ガンヴァルキリー」携帯用ストラップ 福島県/鈴木雅一、新潟県/後藤政憲、埼玉県/田中厚成、富山県/岡本雄太、佐賀県/太田雄真、他計20名 ⑤スラストマスターロゴ入りCDケース 東京都/松田充弘、神奈川県/実藤隆一、兵庫県/高杉賢一(以上敬称略)


飛行機教習シミュレーション
XBOX
フライトアカデミー
FLIGHT ACADEMY - Built on Advanced GIN-YOKU System-
沖縄、下地島...僕たちもここからはじまった。
現役A機長は語る。
現在、日本国内において唯 、 機の訓練が行われている
下地島空港は、エアラインパイロットにとってまさに原点。
ラインデビューを目指し、ここで夢をかなえてきた。
基礎から教官の指導のもと訓練し
最終的には大型ジェット旅客機の
操縦士資格を目指す。
教習では小型機に始まりジャンボ
旅客機までを乗りついでいく。
徹底した現地取材により詳細に再
現された空港で訓練は進んでいく。
Japan Jet Link
この夏テイクオフ!!
厳しくとも、心に花。夢はジャンボに。
教官役は人気の声優
キミを厳しく、やさしく、パイロットに導く
のは有名作品に多数出演の人気の声優さん
たちだ。
玄田 哲章 (男性教官)
南 央美 (女性教官)
好評発売中
家の中を飛んでみない?
<Xbox™専用ソフト>
タイトル：プチコプター
希望小売価格：6,800円(税別)
SKUコード：L31-00001 JANコード：4938211-000129
プレイヤー：1人
セーブ：ハードディスク対応
フライトスティック「Thrustmaster® TOP GUN™FOX2 PRO FLIGHT STICK」対応
<Xbox™専用ソフト>
タイトル：フライトアカデミー
希望小売価格：6,800円(税別)
SKUコード：L51-00001 JANコード：4938211-000143
画像は開発途中のものです。
FOR JAPAN ONLY
©2002 AQUASYSTEM CO.,LTD
記載の内容は、2002年6月現在のものです。記載内容に関して予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。
Thrustmaster®はギルモ株式会社の商標もしくは登録商標です。
Top Gun™はパラマウントピクチャーズの商標です。
株式会社アクアシステム
AQUA SYSTEM
〒860-0833 熊本市平成3-6-20
TEL:096-379-5418／FAX:096-379-7163
ホームページ http://www.aquasystem.co.jp/



FAMITSU-Xbox
2002 AUGUST. 8月号
ファミ通Xbox
平成14年8月1日発行
発行人 浜村弘一　編集人 松本秀厚
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
定価590円
本体562円
T1107885080598
PRINTED IN JAPAN　凸版印刷　©ENTERBRAIN 2002　雑誌07885-08